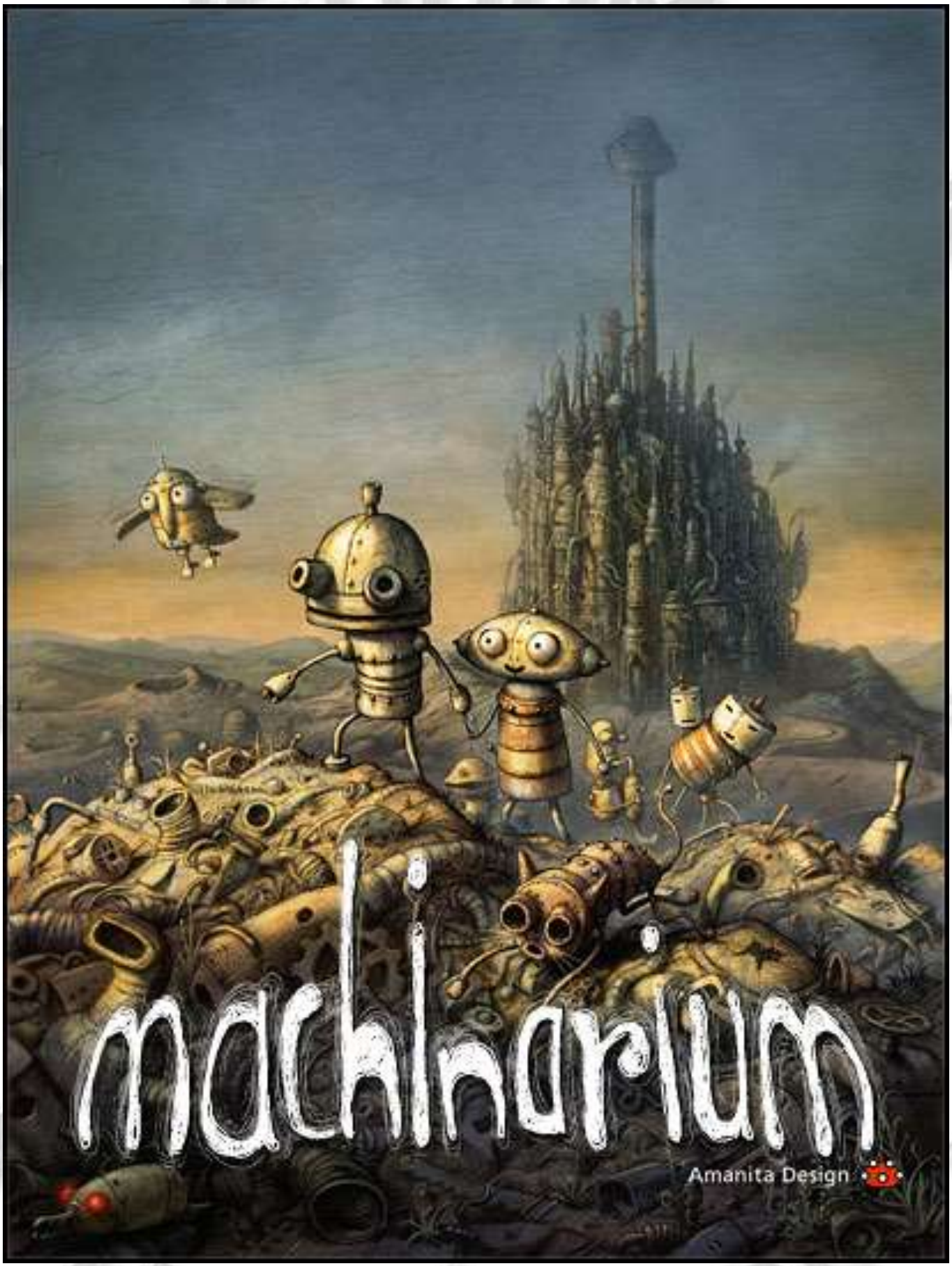

machinarium
Amanita Design

PORADNIK DO GRY PRZYGODOWEJ

Machinarium

Autor

URSZULA

Data publikacji

styczeń 2012

PrzygodoMania.pl

Wszelkie prawa zastrzeżone

Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!

Spis treści

Wstęp 3
Machinarium - zapisy z gry 4
Wysypisko 4
Zwodzony most 6
Przepaść 7
Piec 10
Więzienie 12
Na zewnątrz – miasto 17
Bar i grajkowie 19
Plac z wielkim zegarem 22
Obok salonu gier 25
Kanał 28
Platforma 29
Sterujesz panienką. 30
Sterujesz Robocikiem. 32
Oranżeria 33
Salon gier 37
Pokoje 39
Wielki robot 43
Księga rozwiązań 46

Wstęp

Machinarium – gra przygodowa z dwuwymiarową, ręcznie rysowana grafiką, wyprodukowana przez firmę Amanita Design. Akcja gry toczy się w fantastycznym świecie, w którym wszystko wykonane jest z metalu, a egzystują w nim same roboty. Główny bohater zostaje niesłusznie wygnany na wysypisko śmieci. Jego celem jest pokonanie złych robotów z Black Cap Brotherhood i uratowanie swojej dziewczyny. Głównym zadaniem gracza w Machinarium jest rozwiązywanie różnych zagadek i łamigłówek rozrzuconych po wielu zróżnicowanych planszach. Zagadki rozwiązuje się przy pomocy różnych przedmiotów, te jednak muszą znaleźć się w zasięgu robota, którym steruje gracz, aby mogły być użyte. Machinarium wyróżnia się tym, że nie zawiera żadnych dialogów, mówionych lub pisanych. Zamiast tego w grze zastosowano system animowanych dymków.

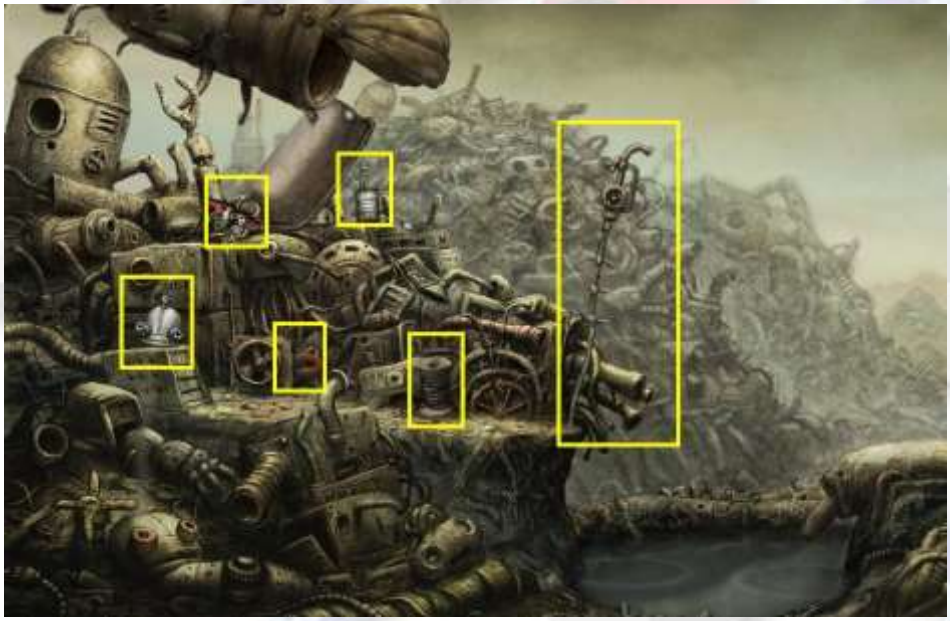
Machinarium - zapisy z gry

Wysypisko

• Na wysypisku, ląduje w kawałkach, mały robocik.

• Kliknij u góry na wielką **balię,** pod którą skrył się kawałek robocika.

• Następnie kliknij na jego **część**, która spada na dół koło głowy.

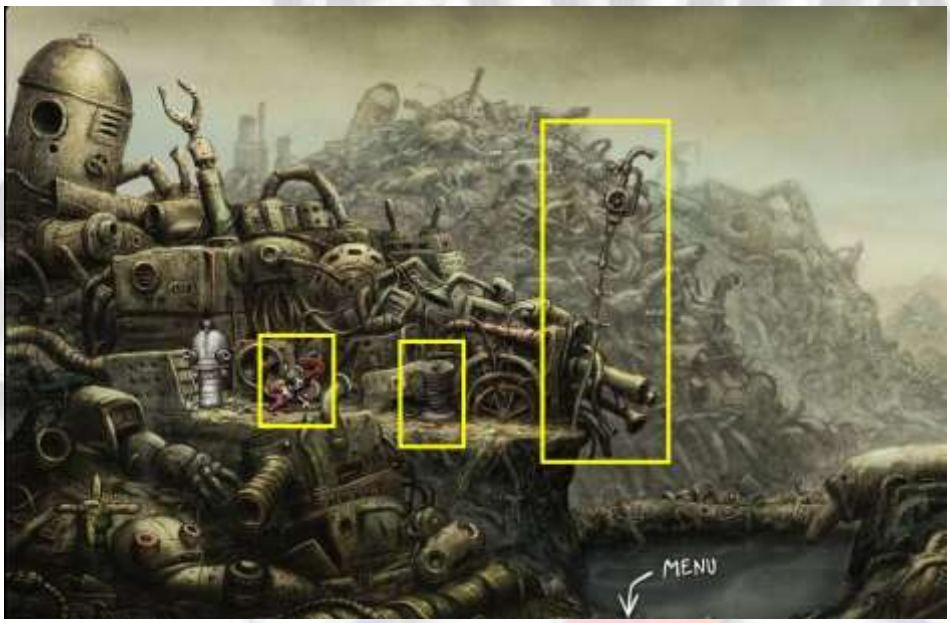


• Kliknij na **głowę i robocika** -sam się połączy w całość.

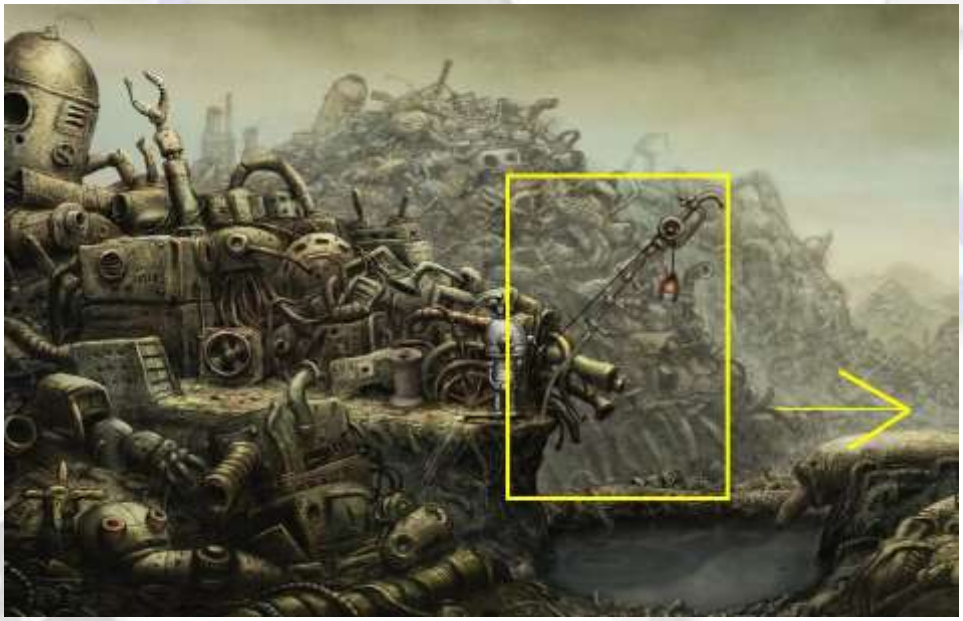
• Brakuje mu jednej nogi i jednej ręki. Na ziemi chodzi mechaniczna myszka, a u góry, nad głową robocika, leży **zabawka**.

• Wyciągnij robocika do góry i zabierz zabawkę.

• Zabawkę użyj na mechanicznej myszy, dostaniesz jedną z **brakujących kończyn**.



- Ze sterty żelastwa zabierz **magnes oraz linkę ze szpulki.**
- Podejdź do kałuży.
- Kliknij na **baterię do wanny** i robocik ją lekko nagnie.
- W ekwipunku połącz **nitkę z magnesem.**
- Kliknij magnesem z nitką na wygiętą baterię, wyciągniesz z **kałuży rękę**.
- Chwyć nitkę, dostaniesz się na drugą stronę.



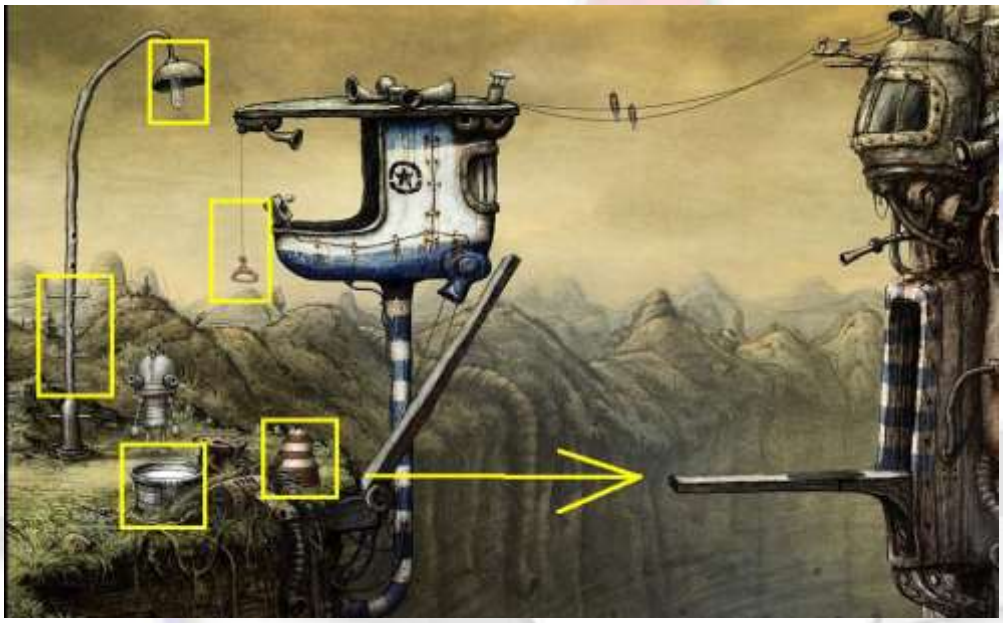
- Maszeruj do przodu, w kierunku widocznego w oddali wielkiego budynku. Po drodze minie

cię inny robot i pokaże, w jaki sposób dostać się do środka.

• Jednak brakuje ci **świecącego, niebieskiego hełmu**, oraz **wzrostu**, by przejść przez zwodzony most.

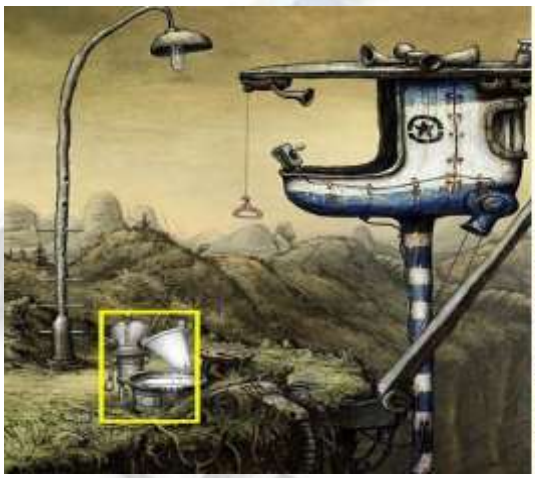
Zwodzony most

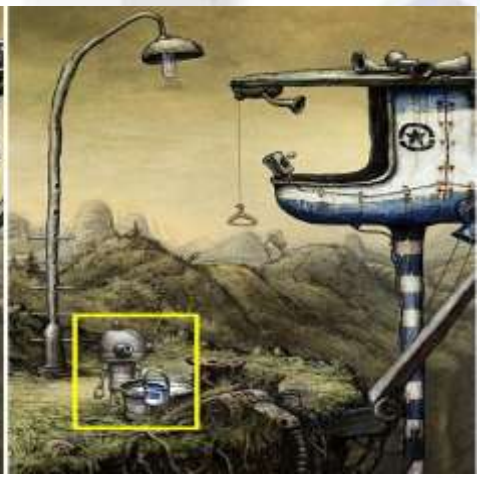
• Musisz coś wykombinować.



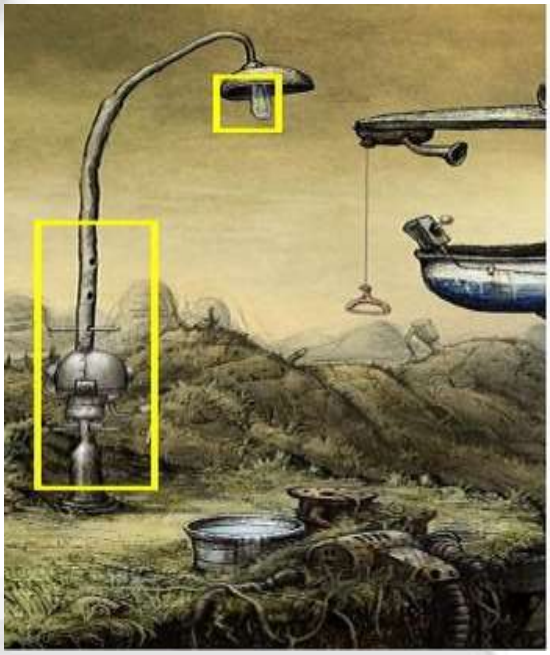
• Podejdź do zwodzonego mostu, zabierz **uszkodzony pachołek** – resztę wyrzuć.

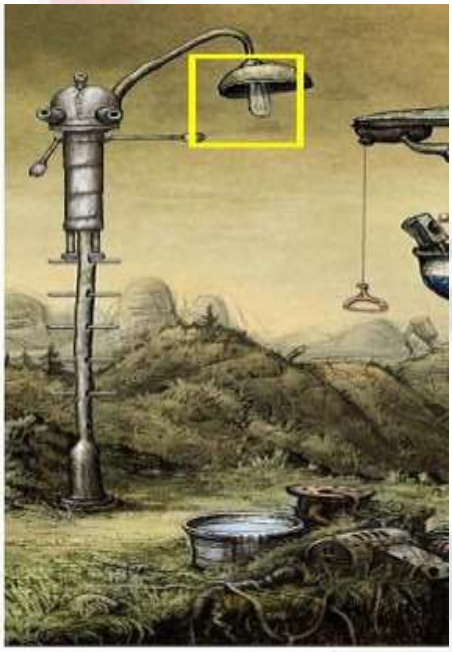
• Obok stoi **wiaderko z farbą niebieską**.





- Obok w balii jest **biała farba**.
- Najpierw **pachołek pomaluj na biało, zanurzając go w balii z farbą**.
- Wlej do **białej farby niebieską** i ponownie zanurzamy pomalowany pachołek.
- Potrzebujesz jeszcze światełko.
- Po lewej stoi latarnia, musisz się na nią wdrapać.



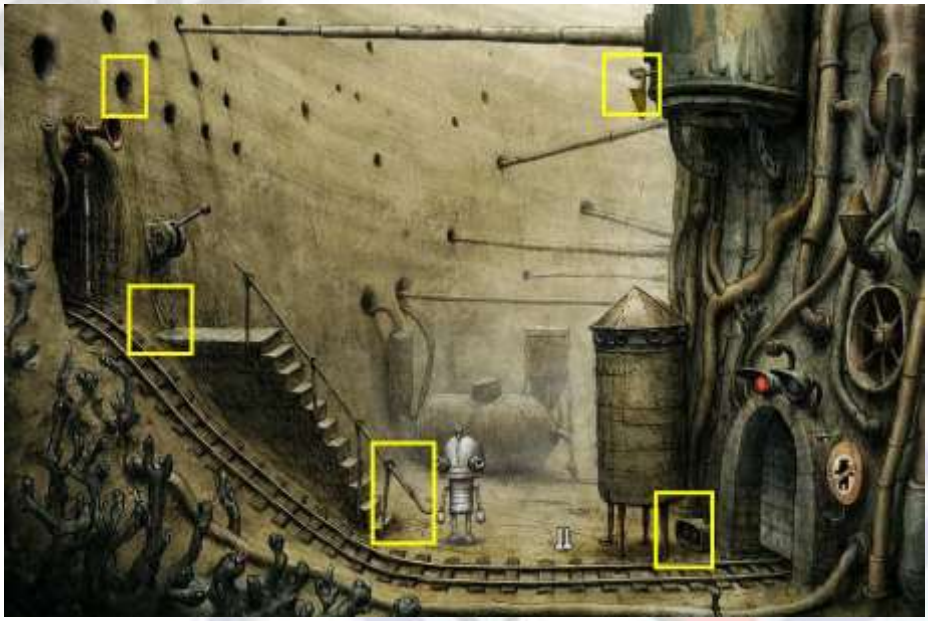


- U góry brakuje kolejnych **szczebli, zabierz po jednym z dołu i włóż do wyżej położonych otworów,** aż dostaniesz się na samą górę.
- Wyciągnij robocika do góry i zabierz **żarówkę.**
- Połącz, **żarówkę z hełmem** i załóż na głowę.
- Zejdź n dół.
- Podejdź do dzwonka, wyciągnij robocika, **pociągnij za dzwonek**.
- Pojawi się strażnik i opuści zwodzony mostek.
- Niestety, robocik z powodu krótkich nóżek poślizgnął się na plamie oleju i spadł w przepaść.

Przepaść

• Wejdź po schodach.

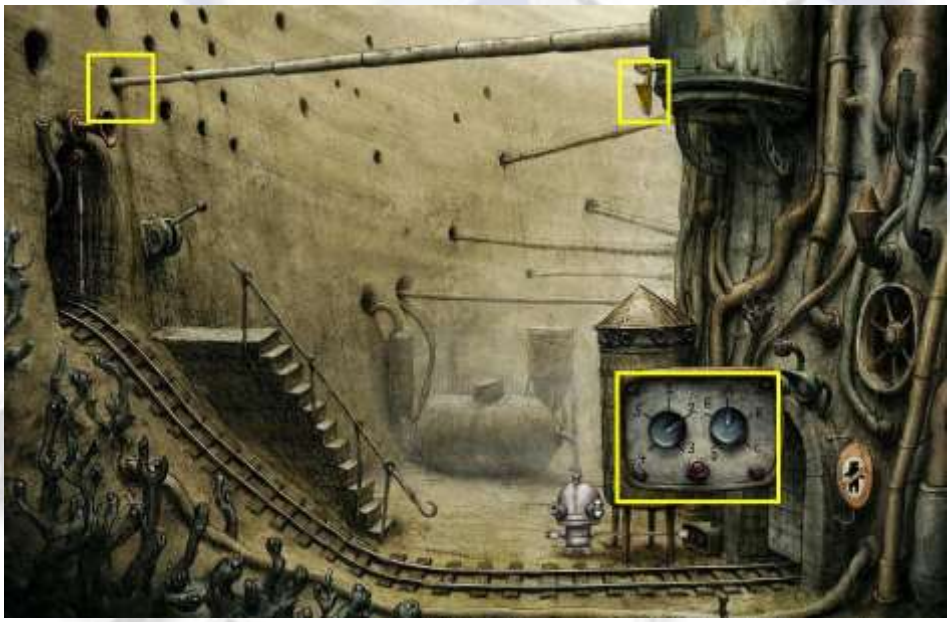
• Pod rączką leży **hak** – zabierz go i pociągnij za **rączkę.**



• Z otworu obok wyjeżdża wagonik pełen owoców i wjeżdża po drugiej stronie do pomieszczenia za metalowymi drzwiami, które na chwilę się otwierają.

• U góry nad drzwiami, na wielkim baniaku, wisi **żółta blokada pod koła**.

• Jednak żeby dostać się do niej, musisz przejść po rurze, a ta jest zbyt wysoko i za bardzo odchylona na prawo.



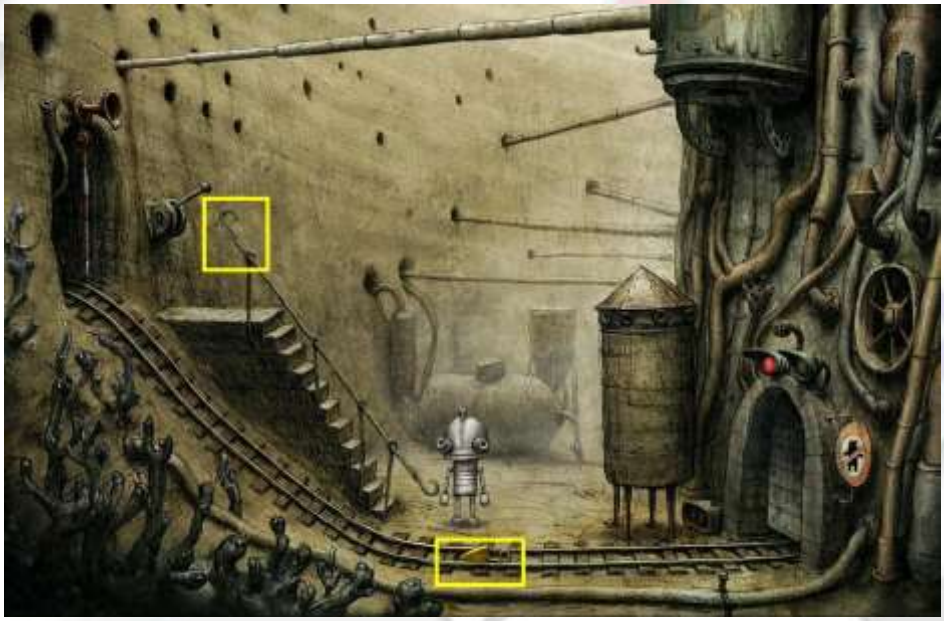
• Obok metalowych drzwi jest **urządzenie**, które steruje tą rurą.

• Podejdź do urządzenia, zmniejsz robocika i ustaw pokrętła: **pierwsze na dwójce, drugie na literce A i wciśnij czerwony guzik.**

• Rura jest ustawiona tak, jak być powinna.

• Wejdź po schodach, wyciągnij robocika w górę, a następnie **kliknij na rurę.**

• Przesuń się robocikiem w kierunku **baniaka.**

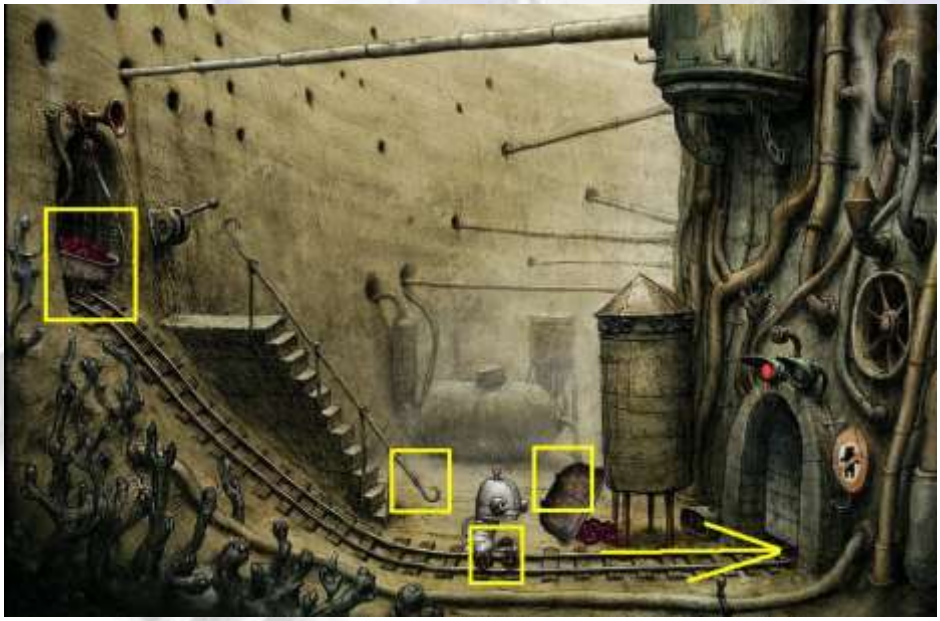


• Zabierz blokadę i spadnij na dół.

• **Hak**, który zabrałeś, zamontuj na **balustradzie** przy schodach u góry.

• Połóż na **tory blokadę** i pociągnij za balustradę na dole.

• Wyjeżdżający wagonik wykolei się na blokadzie.



• Wymontuj z wagonika **kółka**, ustaw je na torach.

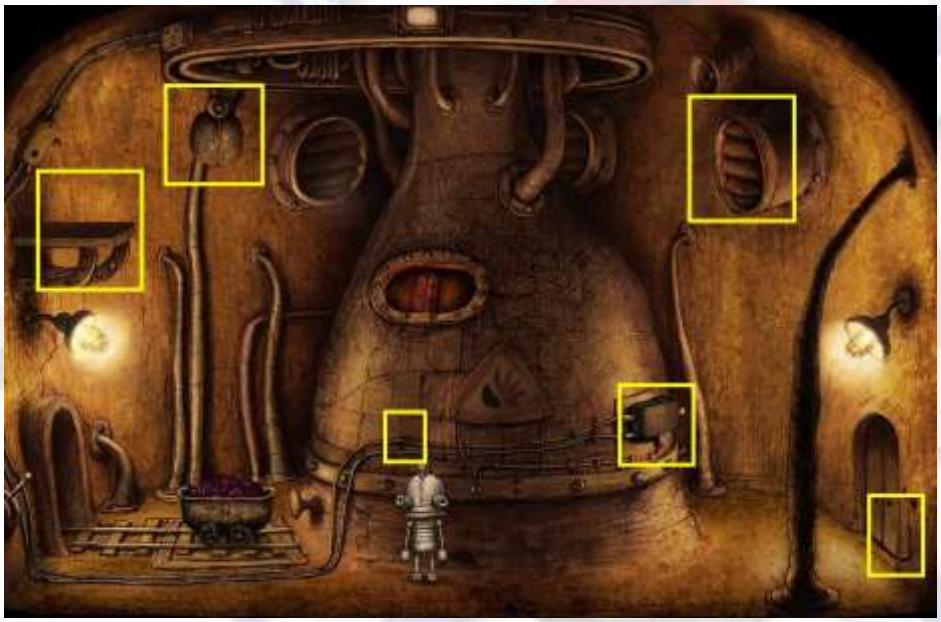
• Wskocz na kółka i ponownie **pociągnij za balustradę**.

• Kolejny wagonik zjeżdża, pchając cię do środka pomieszczenia.

Piec

• Po prawej u góry opuszcza się po linie **robot pająk**, zjada wszystkie owoce i wraca do dziury.

• Robocikiem podejdź do drzwi po prawej stronie i zdejmij z **haczyka klucz.**

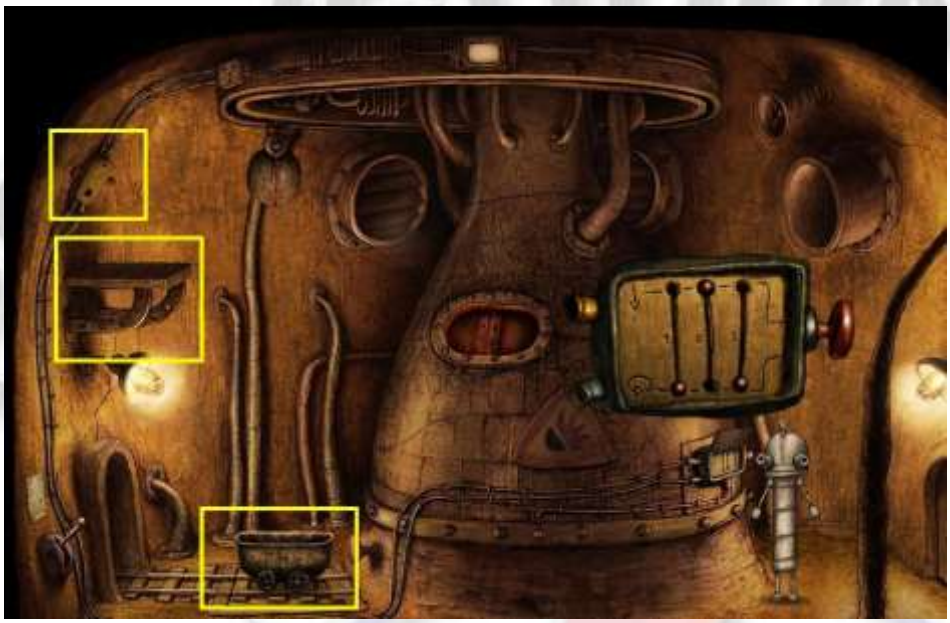


• Następnie na środku wielkiego kotła wciśnij **mały czerwony guziczek**, otwierając w ten sposób urządzenie sterujące.

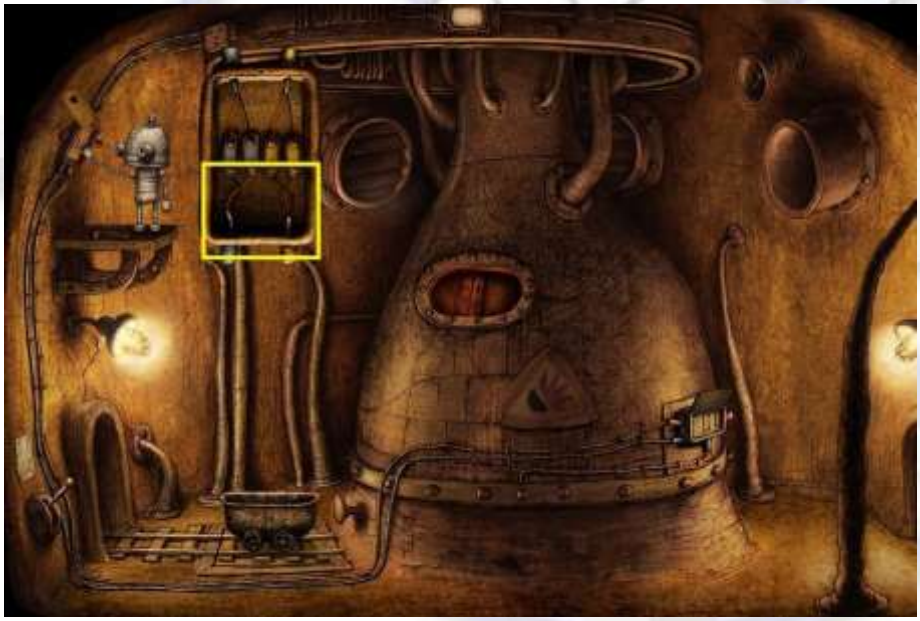
• Przejdź na prawo, **kliknij na drzwi** - otwarte.

• W środku przesuń (zaczynając od lewej strony) **kulkę pierwszą na sam dół, drugą do góry i ostatnią na sam dół.**

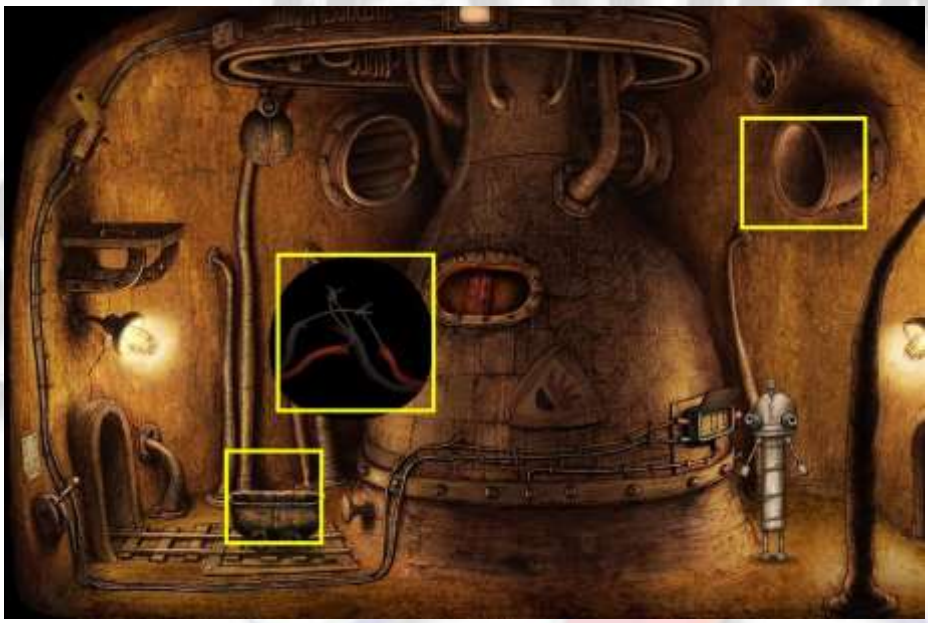
• Włącz urządzenie **bocznym przyciskiem.**



• **Przejdź (zmniejsz robocika) na lewo, wsiądź (zwiększ robocika) do wagonika, zostaniesz przeniesiony na górną półkę po lewej stronie.**



• Kluczem otwórz skrzynkę i **skręć kabelki** na dole.
• Skocz na dół i ponownie włącza **urządzenie na kotle.**
• Urządzenie źle działa, a nad **czerwonym guzikiem pośrodku kotła coś iskrzy**.
• Wyciągnij robocika w górę, **rozplącz kabelki i skręć ponownie, ale tym razem czarny z czerwonym.**



• Jeszcze raz podejdź do urządzenia, włącz je.

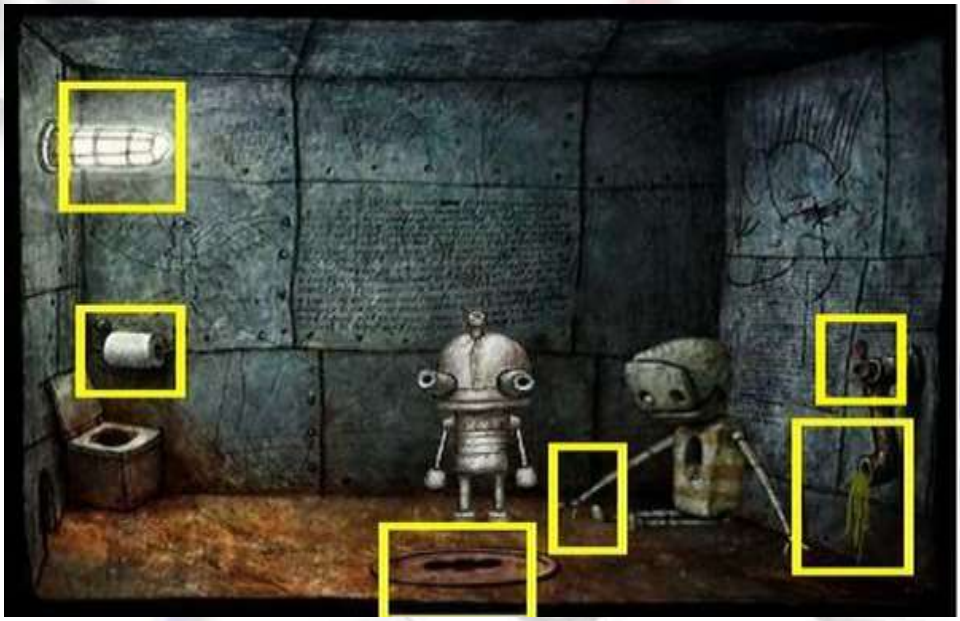
• Wsiądź do wagonika, zostaniesz przeniesieni do dziury, z której wyszedł robot pająk.

Więzienie

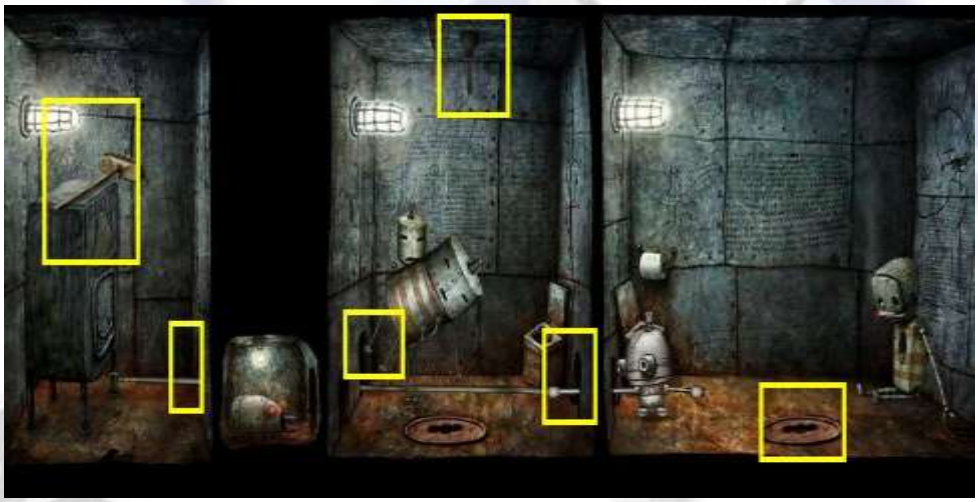
• Spójrz na dwa roboty, które rozmawiają.

• Zostaniesz zauważony przez jednego z nich i wtrącony do celi.

- Współwięzień ma ochotę zapalić.
- Po lewej stronie od jego ręki wiszą **mokre liście tytoniu**, zabierz je.
- Po wyżej liści, przekręć **dwa razy pokrętłem** i kiedy odpadnie, również je **zabierz.**



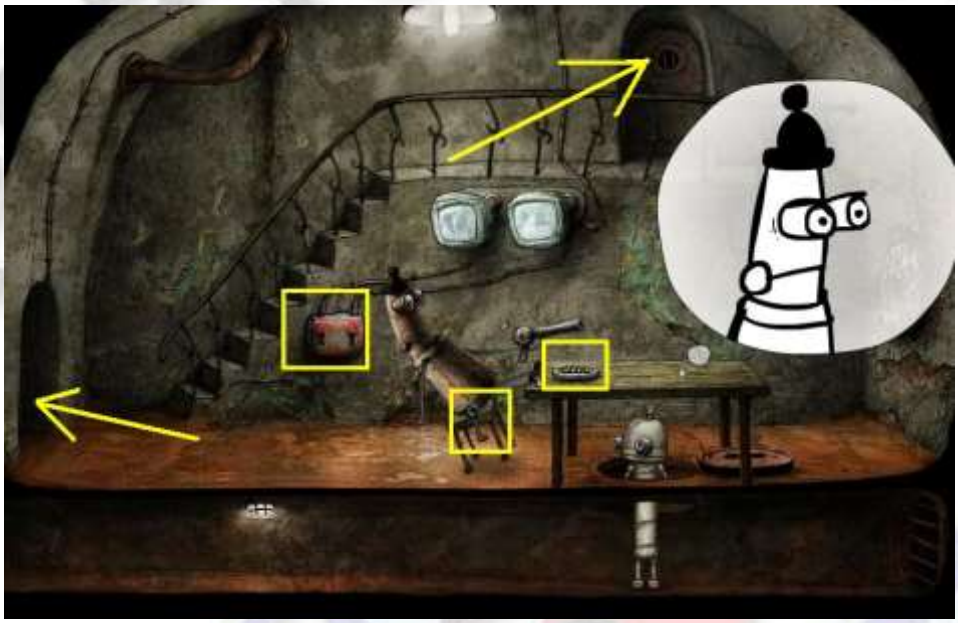
- Kliknij **liśćmi na lampę**, wyschną.
- Urwij kawałek papieru i **zrób skręta.**
- Wręcz skręta współwięźniowi, a w zamian **dostaniesz rękę**.



- Na dole w ścianie po drugiej stronie celi jest otwór – **włóż tam rękę**.
- Musisz się ręką dostać do trzeciej celi, z której zabierz **miotłę.**

PRZYGODOMANIA SOLUCJA-PORADNIK

• Nałóż na miotłę **pokrętło,** zrobisz w ten sposób **klucz do pokrywy** w podłodze.



• Odkręć pokrywę, zejdź do kanału i kieruj się w prawo, aż będziesz pod klapą w **pobliżu kraty blokującej tunel.**

• Podnieś klapę – jesteś pod biurkiem strażnika pilnującego więźniów, który kiwa się na stołku.

• **Popchnij stołek,** strażnik się wywróci.

• Zabierz z talerza **naboje.**

• Kiedy strażnik wstanie i podejdzie do tarczy, **zabierz klucz**, który wisi przy jego pasku.

• **Kulki** rozsyp na podłodze za krzesłem.

• Gdy strażnik ponownie siądzie, **wykonaj manewr z pchaniem stołka i zabieraniem kul**.

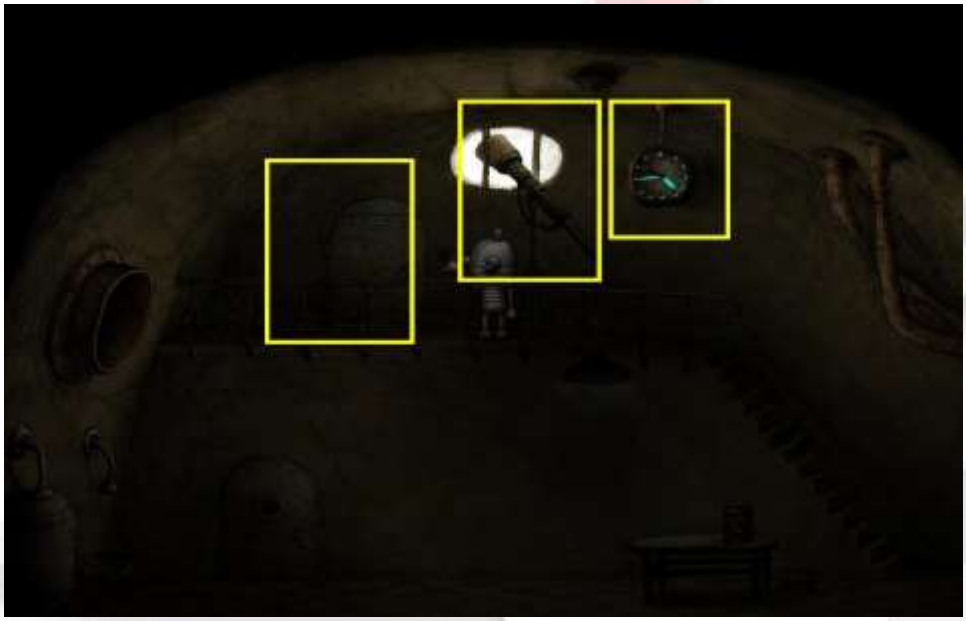
• Gdy strażnik ponownie podejdzie do tarczy, wyjdź z tunelu i **kluczem kliknij na skrzynkę (lewa dziurka).**

• Lampki zapalą się na zielono, a ty wróć do kanału pod stołem.

• Kiedy więźniowie opuszczą swoje cele, strażnik ruszy w pościg, ale poślizgnie się na kulkach.

• Wyjdź z kanału.

• Idź w kierunku cel. Ostatnia cela zamknięta jest na **zamek szyfrowy.**



• Wróć do stróżówki.

• Wejdź po schodach, **spójrz przez lunetę**, sprawdź, co robią wrogowie.

• Zgaś **światło i spójrz na zegarek.**

• Wskazówki po zgaszeniu pokazują nam godzinę **4:45.**

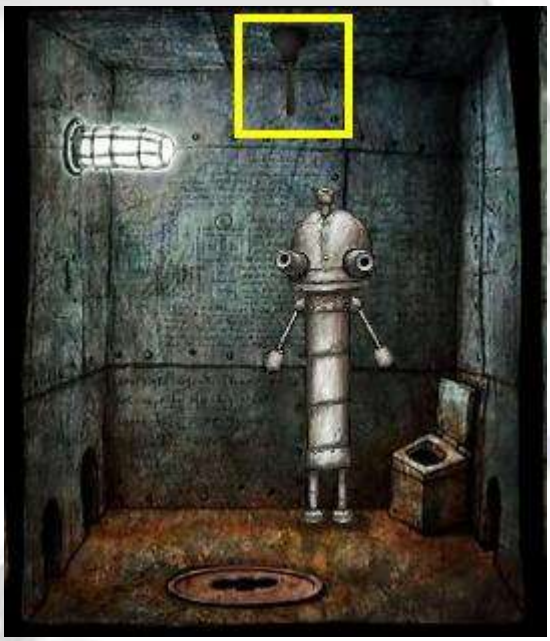
• **Poznałeś kod do celi, wróć i ustaw 0445**, zatwierdź ustawienie **czerwonym przyciskiem.**

• Wejdź do środka – znajdziesz **kasę pancerną**, która jest również zamknięta.

• Żeby otworzyć kasę pancerną trzeba ustawić kulki **czerwono-zielone.** *W ten sposób, aby wszystkie zielone kulki były w środku, tworząc zielony trójkąt, zaś czerwone były na zewnątrz.*

• Po otwarciu kasy pancernej, ze środka zabierz **pistolet.**

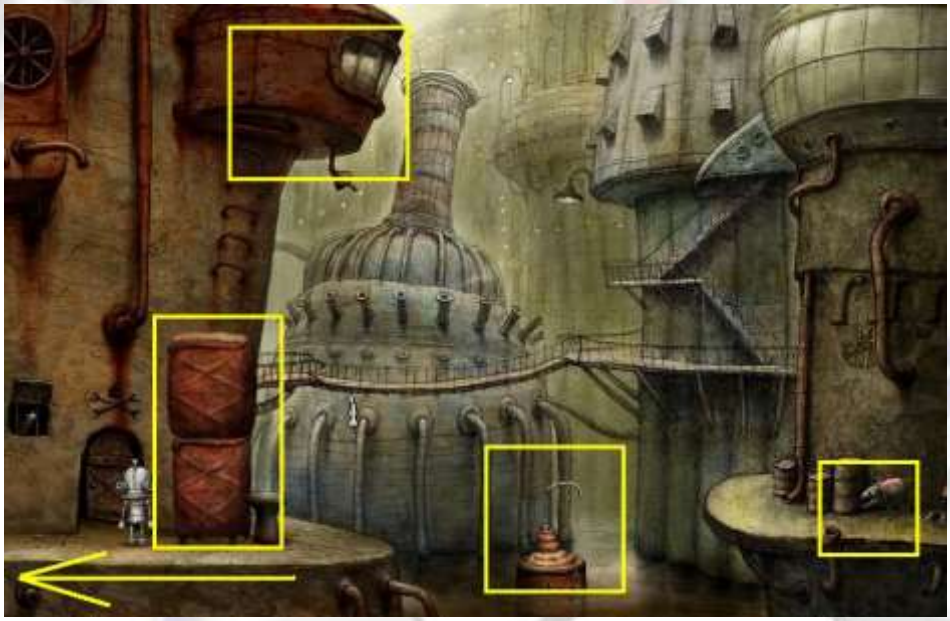
• Przejdź do środkowej celi i zabierz z sufitu **ssawkę, którą połącz z pistoletem.**



• Przejdź do wyjściowych drzwi koło zegara, spójrz przez lunetę i opuść więzienie.

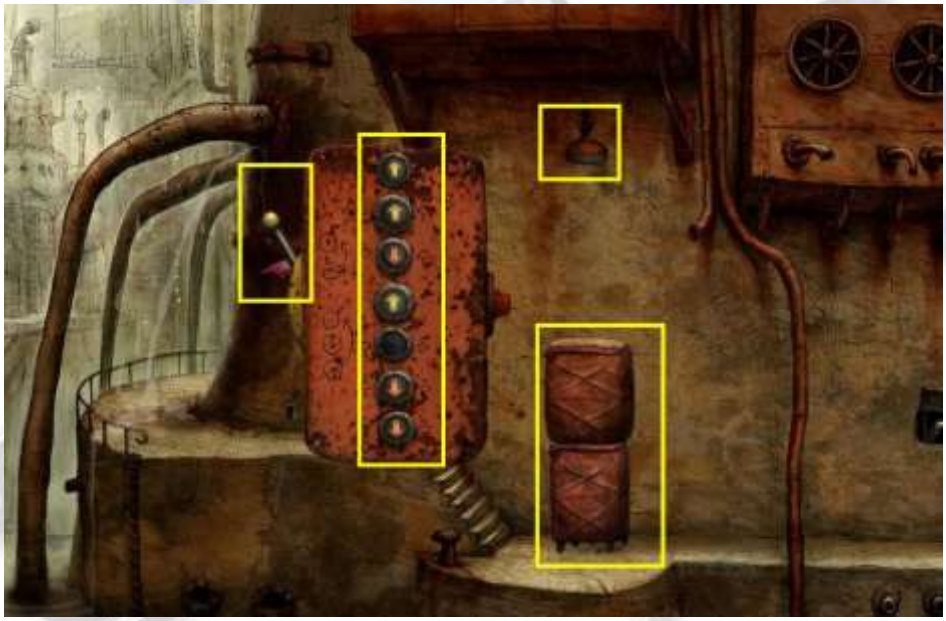
Na zewnątrz – miasto

• Koło drzwi stoją **dwie skrzynie** – przesuń je aż do **schodów,** powyżej których stoi panienka.



• Musisz od niej **pożyczyć parasol**, ale nie odda go, dopóki nie znajdziesz jej **psiaka.**

• Wejdź na schody, **otwórz skrzynkę**, musisz przestawić **strzałki (żółte do góry czerwone na dół).**



• Gdy wykonasz to zadanie, pociągnij za rączkę – **wielka ssawa** podniesie jedną skrzynię do góry.

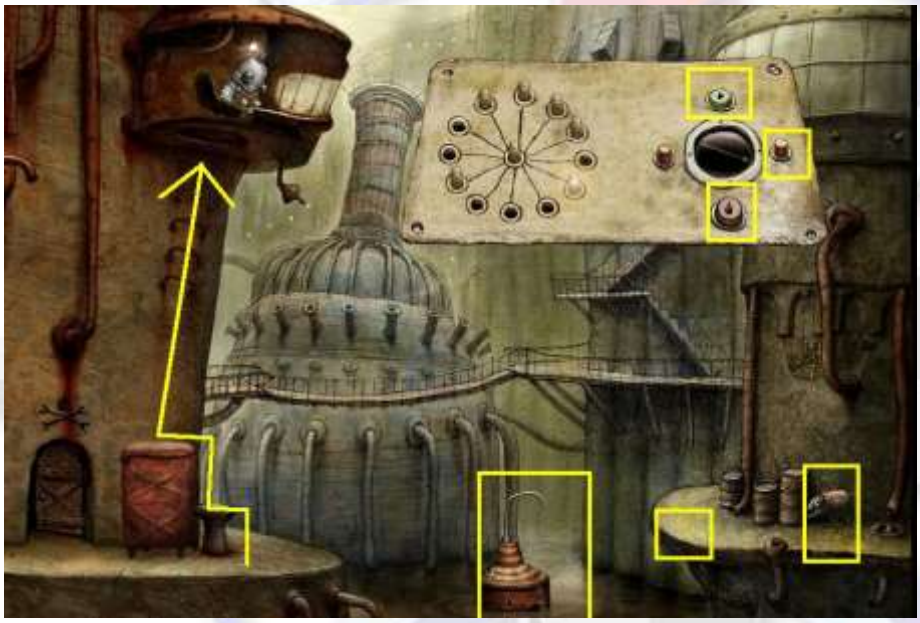
• Przepchnij **drugą skrzynkę** do drzwi.

• W ekwipunku **użyj ssawki na broni.**

• Wskocz na słupek, wskocz na skrzynkę, podciągnij się na schodki, a dostaniesz się do kabiny sterowniczej.

• **Oliwiarkę** pływającą pośrodku musisz przesunąć w okolice psa, który jest po drugiej stronie.

• Prawym przyciskiem ustaw na panelu **strzałkę na godzinę 4, a następnie strzałką u góry wprawisz olejarkę w ruch.**



• Gdy podpłynie w okolice psa, **dolnym przyciskiem wylej kilka kropli oleju.**

• Wyjdź ze sterowni i **pistoletem z ssawką kliknij na psa.**

• Robocik strzeli i złapie psiaka.

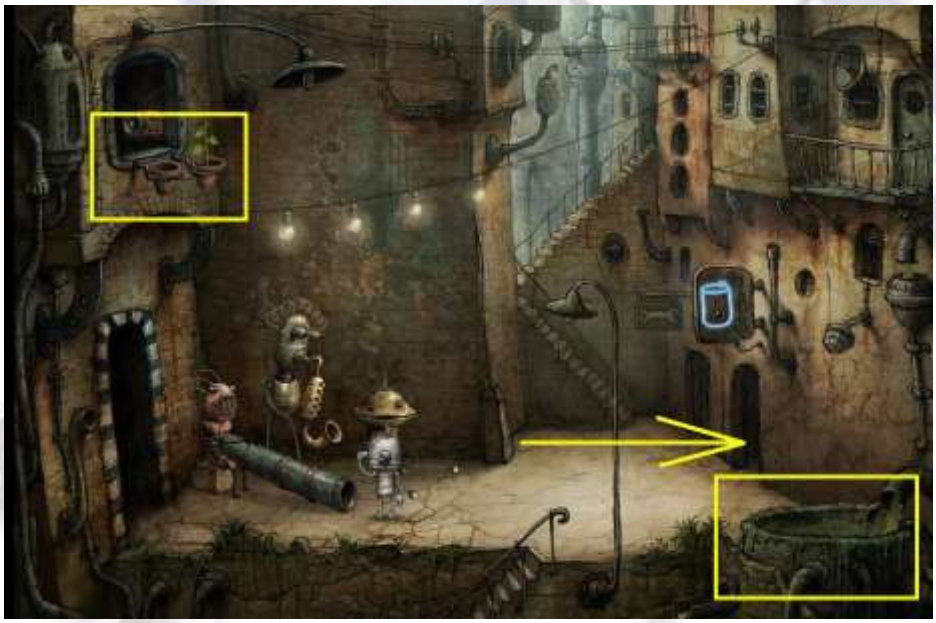
• Idzi do panienki, oddaj psiaka, a w zamian otrzymasz **parasol.**

• Przejdź pod **cieknącą rurą** i kieruj się do miasta.

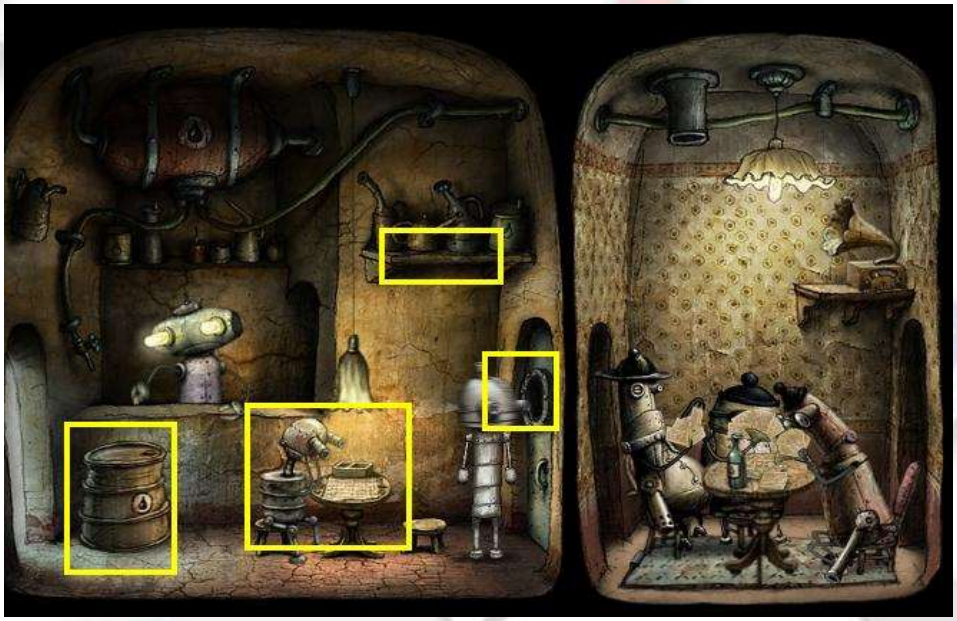
Bar i grajkowie

• Schody doprowadzą cię do **grupy grajków.**

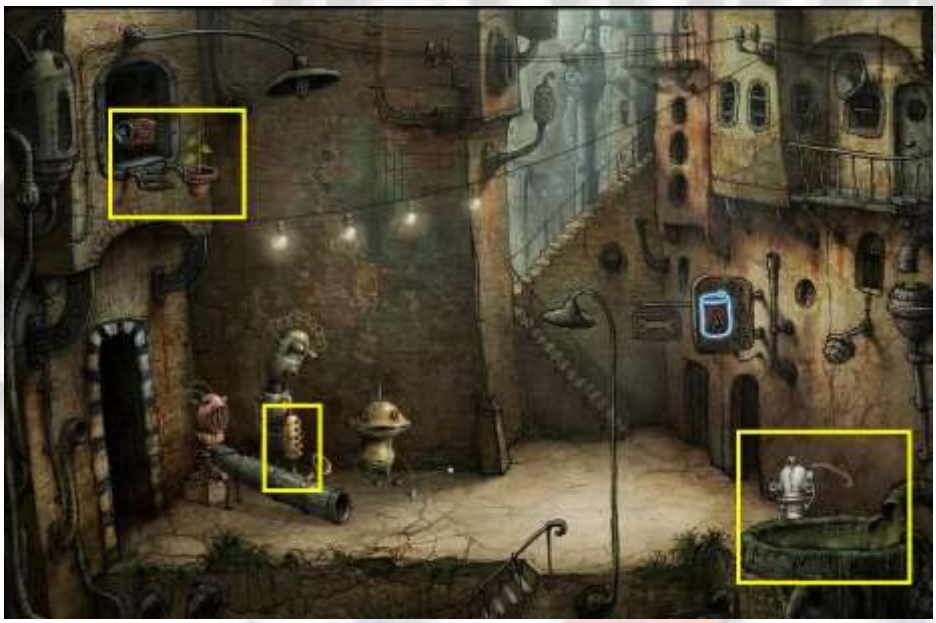
• Saksofon pierwszego muzyka ma pewne braki, bębniarz w ogóle nie posiada instrumentu, a trzeci muzyk ma zapchaną tubę.



- Wejdź do kawiarni, usiądź przy stoliku i **zagraj z robotem.**
- Musisz wygrać, czyli w jednym rzędzie **ustawić pięć nakrętek.**
- Po wygranej, twój przeciwnik mocno się zirytuje i **walnie pięścią w stół.**
- Zbierz wszystkie **złote śrubki, jakie upadły – ma być ich pięć.**
- Nad stolikiem na półce wisi **lep na muchy** – rozciągnij robocika i zabierz go.



- Zaglądnij przez okienko w drzwiach za plecami i wyjdź z baru.
- Saksofoniście daj **śrubki,** naprawi on swój instrument i zagra.
- Po chwili z okna wychyli się kobieta i rzuci **pustą doniczką**.
- Podejdź do beczki z zielonym płynem, wyjmij **lep na muchy.**
- Pomachaj **lepem nad beczką.**



• Po chwili cały lep będzie oblepiony muchami.

• **Muchy** zdejmij z lepu.

• Wejdź ponownie do baru, **wypuść muchy.**

• Kiedy barman zajmie się muchami, zabierz **beczkę** stojącą koło drzwi.

• Daj **beczkę muzykowi.**

• Po chwili, zaczynie grać, co zdenerwuje panią w oknie – rzuci w muzyków **doniczką z kwiatkiem.**

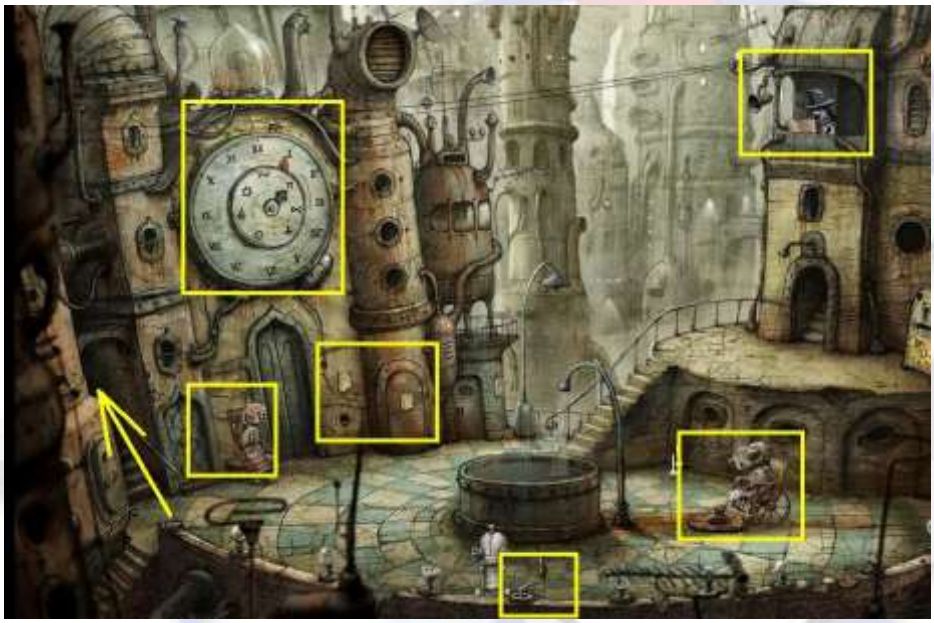
• Zabierz **kwiatka** i idź na schody za barem.

• Nadal nie możesz pomóc trzeciemu muzykowi.

Plac z wielkim zegarem

• Idź po schodach do góry, miń drzwi, aż dojdziesz na kolejny poziom miasta.

• Koło drzwi po lewej stronie (pod zegarem), siedzi kolejny blaszak – **musisz dla niego otworzyć drzwi.**



• Drzwi otworzysz przy **pomocy zegara ustawionego na odpowiedniej godzinie.**

• Nie masz jednak **korby.**

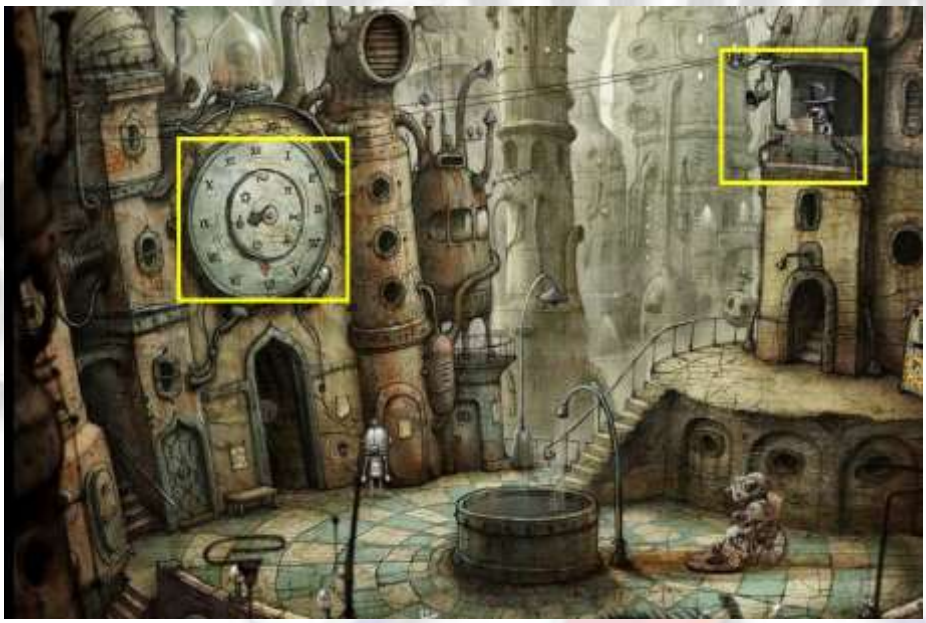
• Idzi w dół na środek ekranu – pośrodku widać **pokrętło.**

• Zabierz je, wróć do drzwi, zamontuj korbę po prawej stronie od wejścia- nie wiesz, jaką godzinę ustawić.

• Powyżej jest **kartka** – przeczytaj ją i ustaw na małej tarczy wskazówkę na **godzinie trzeciej, a na dużej tarczy wskazówkę na godzinie siódmej.**

• Drzwi się otworzą - blaszak znika w środku.

• Przeczytaj **kartkę**, którą blaszak zasłaniał plecami.

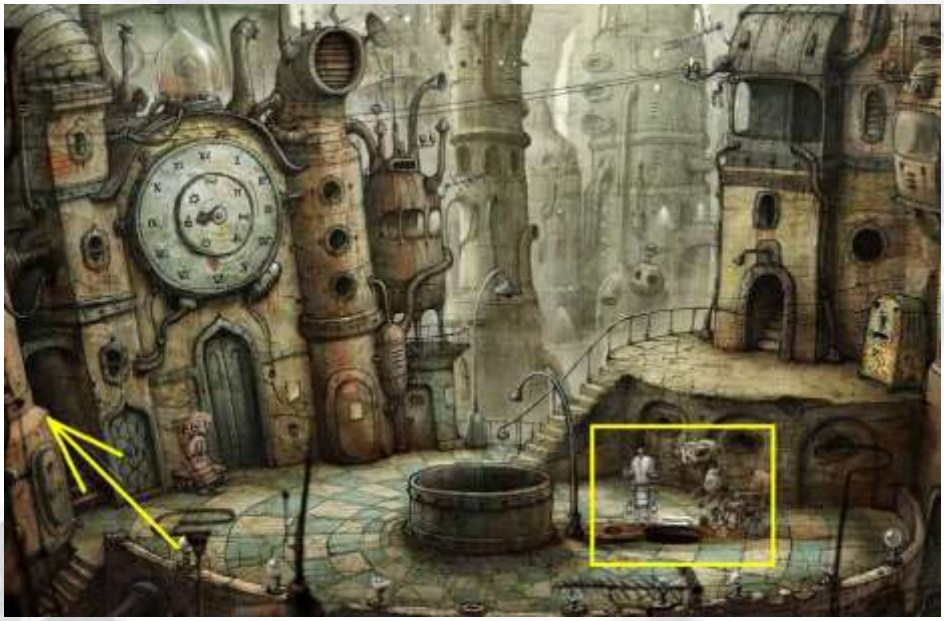


• Ponownie ustaw **odpowiednią godzinę. Tym razem na małej tarczy dziewiątą, a na dużej godzinę szóstą.**

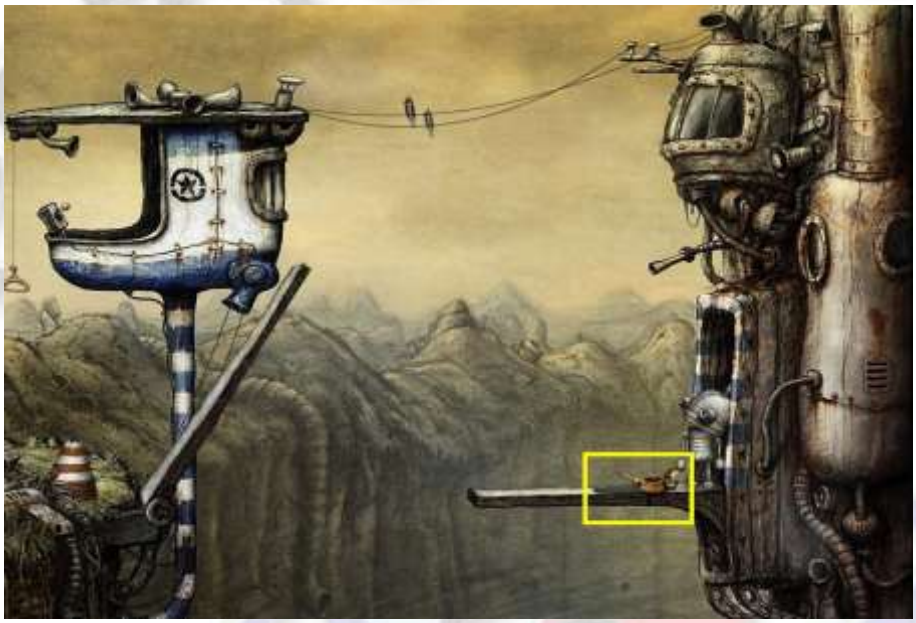
• Drzwi się otworzą, wychodzi blaszak, zaś strażnik z budynku naprzeciwko opuszcza swe miejsce i wchodzi do środka.

• Przejdź do stróżówki, która przed chwilą opuścił strażnik i zabierz **megafon.**

• Podejdź do robota na wózku inwalidzkim – potrzebuje **oleju.**

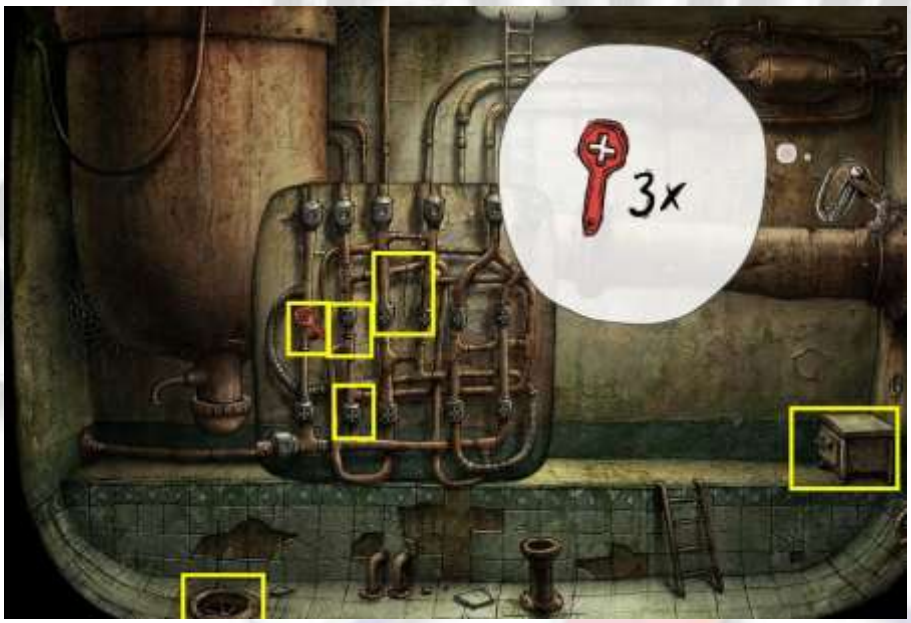


• Zabierz od niego **olejarkę i wróć do muzyków**. Obok nich jest wyjście prowadzące do zwodzonego mostu.



- Podstaw **olejarkę pod spadające krople** i napełnij ją.
- Wróć do robota na wózku i **daj mu olejarkę.**
- Tym razem robot na wózku potrzebuje **oleju ze słonecznika**, aby jego wózek nie skrzypiał.
- Otwórz właz i zejdź do kanału.
- Zabierz **czerwony klucz** i użyj go na **zaworze pierwszym po lewej stronie**.
- Zabierz **haczyk**, wiszący między rurami.
- Potrzebujesz **trzech kluczy.**
- Kolejny jest schowany w **książce, która leży w szufladzie komody.**
- Trzeci klucz znajduje w **kanale na dole.**
- Użyj na **kluczu zabrany haczyk.**

PRZYGODOMANIA SOLUCJA-PORADNIK



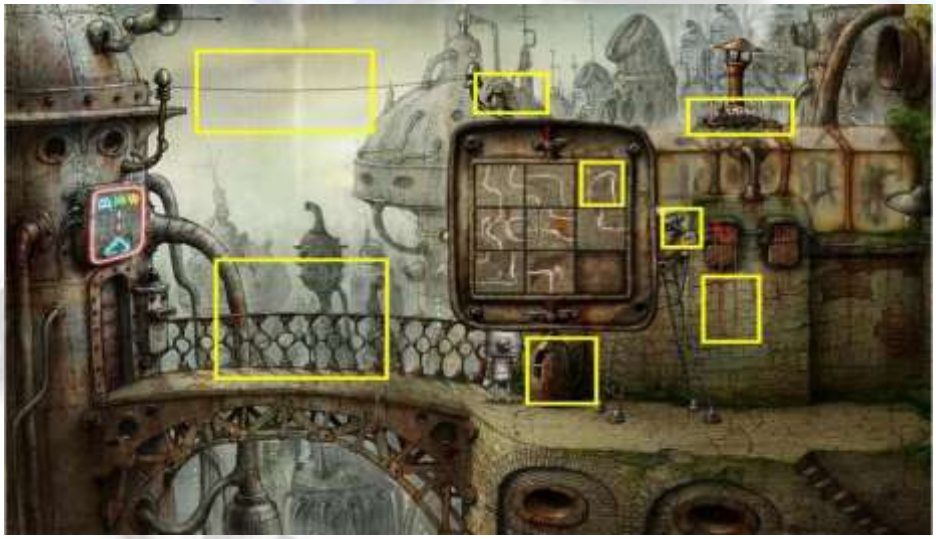
• Wróć do góry, zamontuj **kolejny klucz na drugim zaworze po prawej oraz trzeci pod drugim kluczem.**

• Wyjdź na zewnątrz i skieruj się na schody obok blaszaka prowadzące do góry.

Obok salonu gier

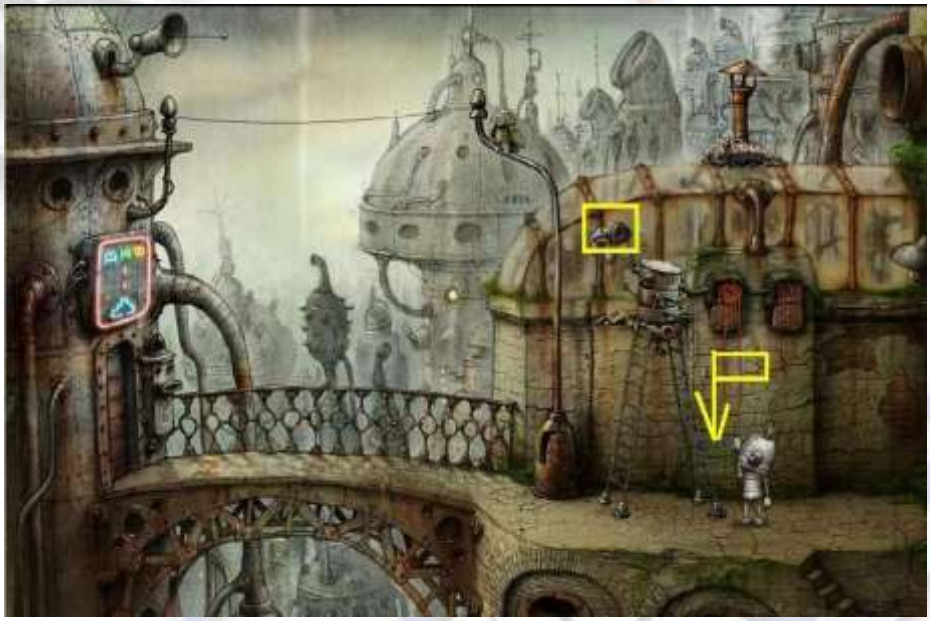
• Robot na drabiniastych nogach naprawia oświetlenie.

• Na słupie obok jest **otwarta klapa.** Wyjmij ze środka jedną **kostkę.**



• **Kostkę** zabiera ci ptak. Trzeba jakoś odebrać ptaszkowi tę kostkę.

• Stań pod drutem ciągnącym się od latarni.



• Ptak pójdzie za tobą i siądzie na drucie.

• **Klikaj na robocika, rozciągając go i zmniejszając.**

• Ptak naśladuje twoje ruchy, po chwili drut pęka i ptak spada, **wypluwając kostkę.**

PRZYGODOMANIA SOLUCJA-PORADNIK

• Zabierz **kostkę**, a zerwany drut **przywiąż do płotka.**

• Wejdź po drabiniastych nogach na głowę robota-spawacza i wyjmij **wtyczkę.**

• Gdy znajdziesz się na ziemi, pociągnij za **czerwone kable.**

• Robot przesunie się w bok, a ty zabierz się za prawidłowe ułożenie kabli w latarni.

• Kiedy w **ostatnim dolnym rzędzie ustawisz prawą kostkę pośrodku, drut przywiązany do ogrodzenia będzie pod prądem.**

• Wejdź jeszcze raz na głowę robota i złap **kota za ogon.**

• Kot wyrwie się i skoczy na ogrodzenie.

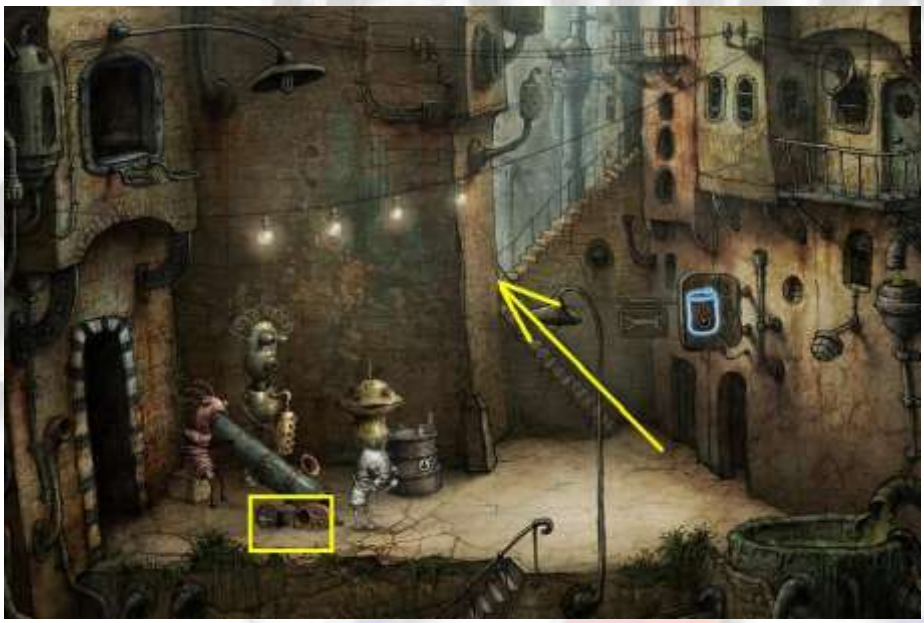
• Zejdź, **kostkę w lampie przesuń w prawo i zabierz oszołomionego kota**, który po porażeniu prądem spadł na dół.

• Wróć do muzyków i ostatniemu z nich wpuść **kota do tuby.**

• Po chwili wypada z niej mysz i kot.

• Muzyk zacznie grać.

• Z okna nad muzykami wyleci **radio.**



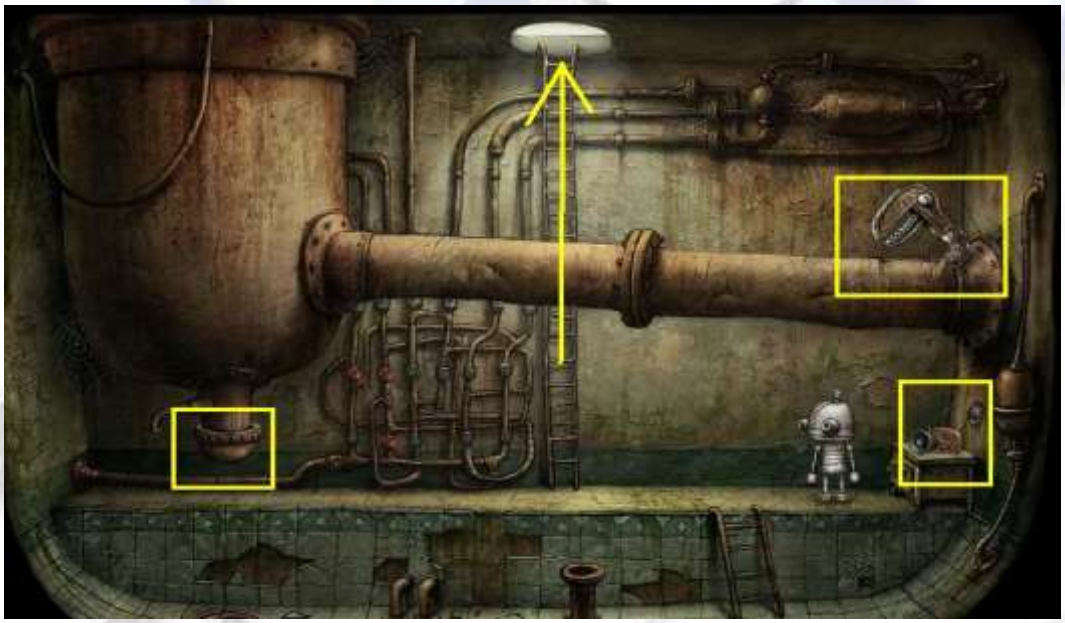
• Zabierz radio i w ekwipunku połącz z tubą.

• Przejdź do góry, a potem do kanału, w którym na rurze śpi jakiś **zwierzak.**

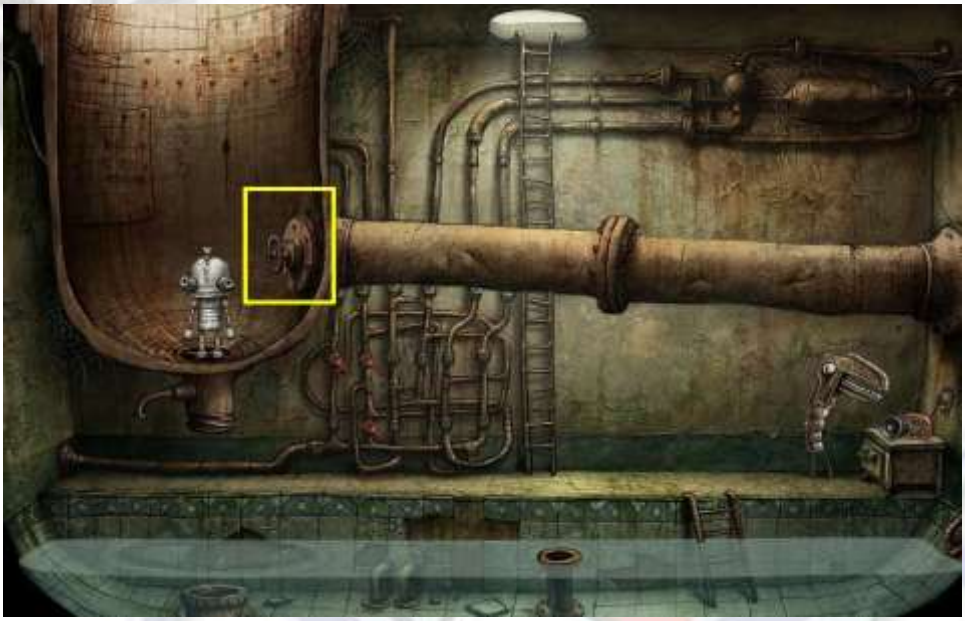
Kanał

• W kanałach podejdź do **komody i użyj radia na kontakcie.**

• Zbudzisz **zwierzaka-klucz**, poproś go o odkręcenie **nakrętki.**

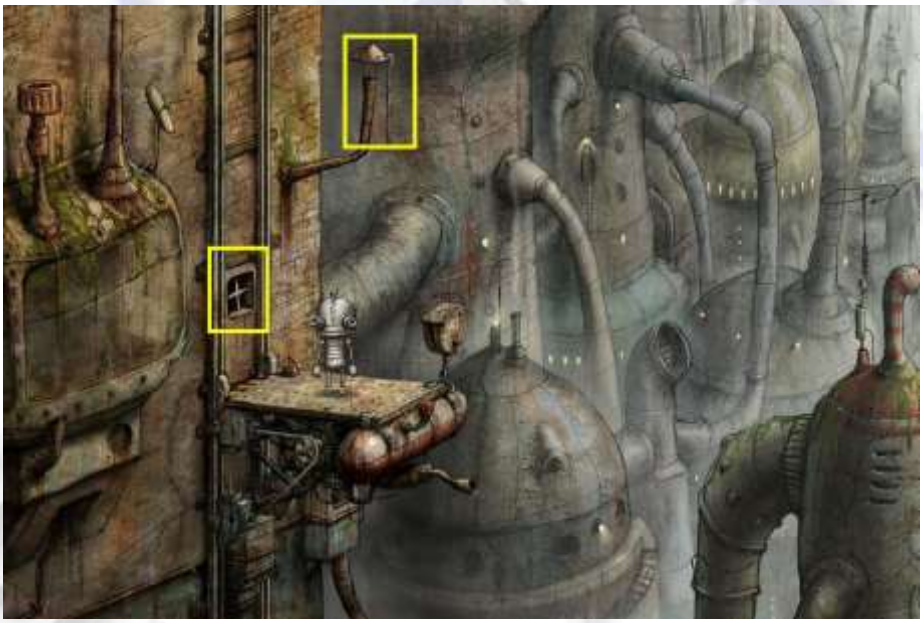


• Zwierzak-klucz odkręca nakrętkę, woda wylewa się z fontanny i zalewa strażników w barze.



• Wyjdź na zewnątrz, wskocz do **środka pustej fontanny** i kanałami przejdź na zewnętrzną platformę windy. Wciśnij guzik i zjedź na dół.

Platforma



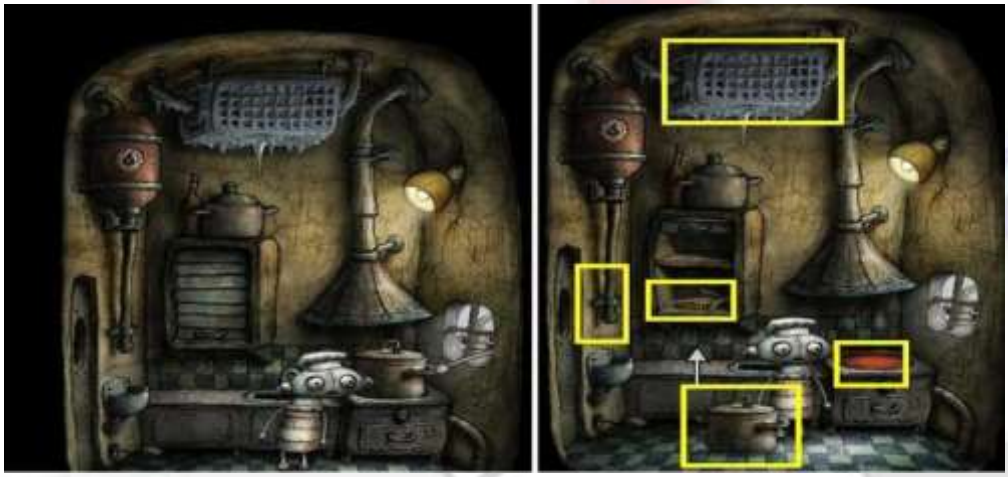
• Przez okno zaglądnij do pomieszczenia – znalazłeś **dziewczynę robocika, musisz ją**

PRZYGODOMANIA SOLUCJA-PORADNIK

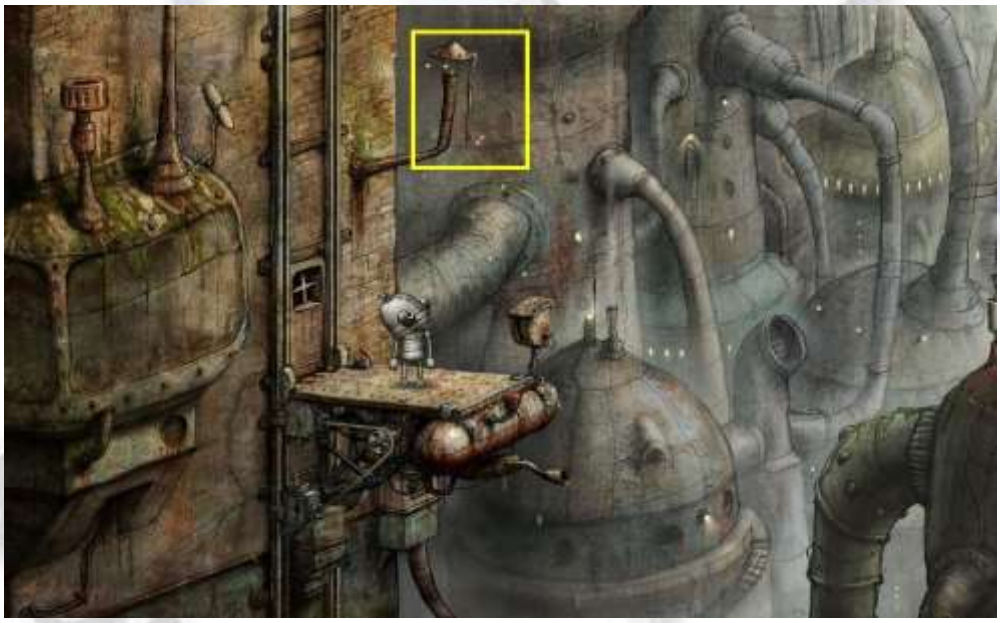
uwolnić.

Sterujesz panienką.

• Ściągnij garnek z kuchni, z szafki wyjmij **kukurydzę** i połóż ją na rozgrzanej płycie.



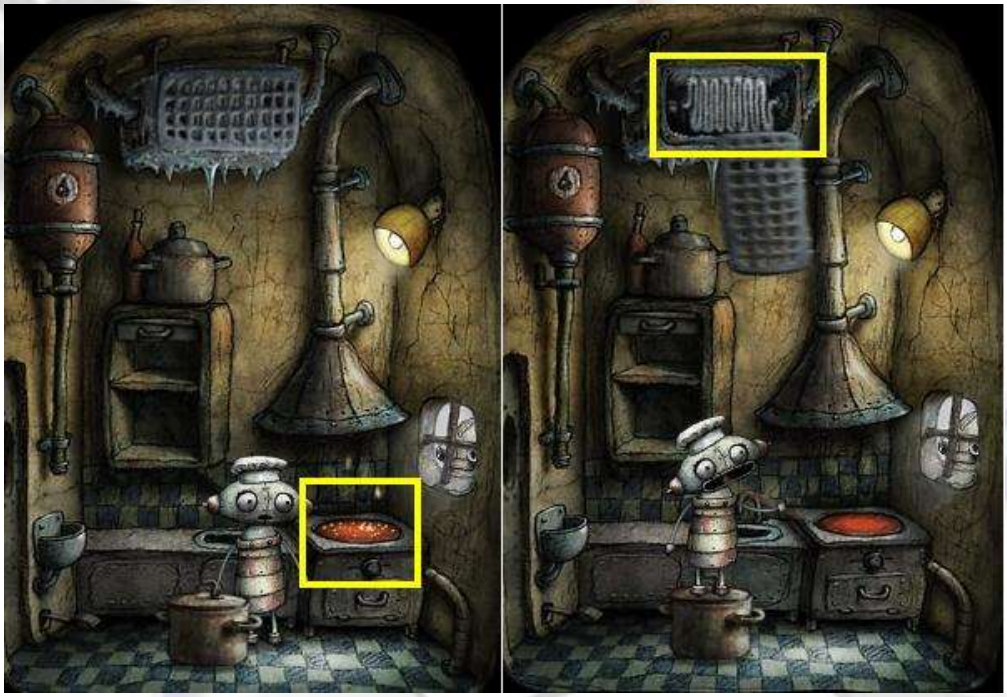
• Strzelający popcorn zrzuca wiszący na kominie (na zewnątrz) **pogrzebacz.**

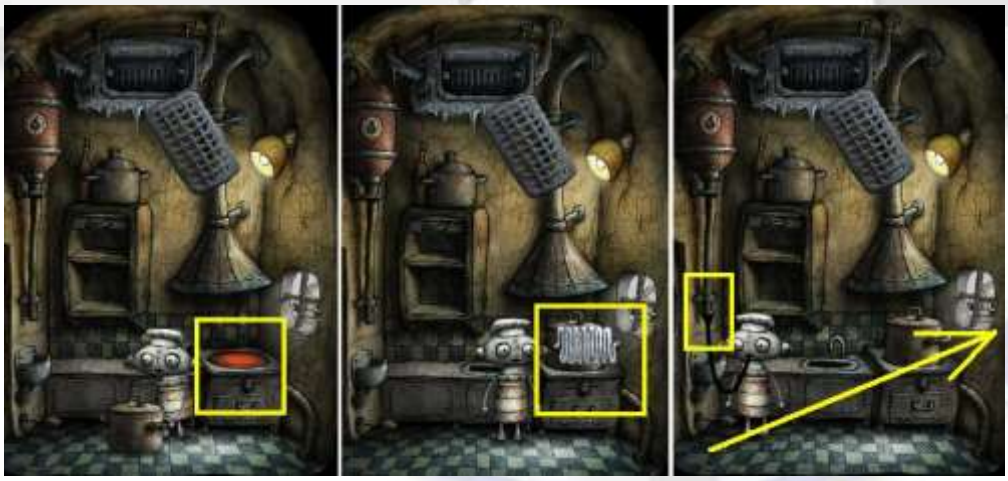


PRZYGODOMANIA
SOLUCJA-PORADNIK

• Zabierz **pogrzebacz** i daj dziewczynie.

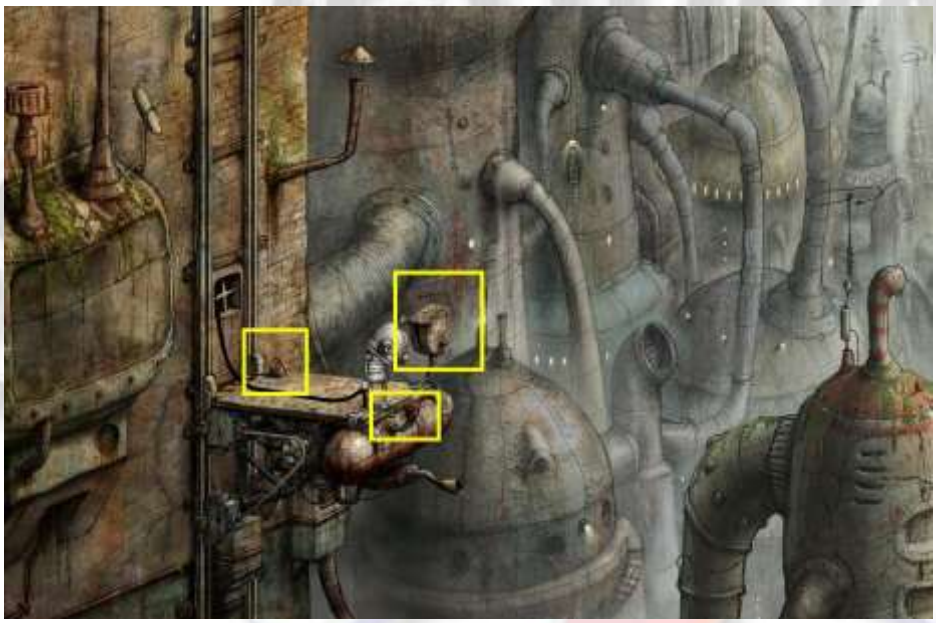
• Dziewczyną wejdź na **garnek** i przy pomocy **pogrzebacza strąć kratę przy suficie**, a następnie wyjmij **zamrożony przewód.**





• Garnek postaw na **kuchence.**

• Włóż do garnka **zamrożoną rurę**. Po chwili możesz ją zabrać.



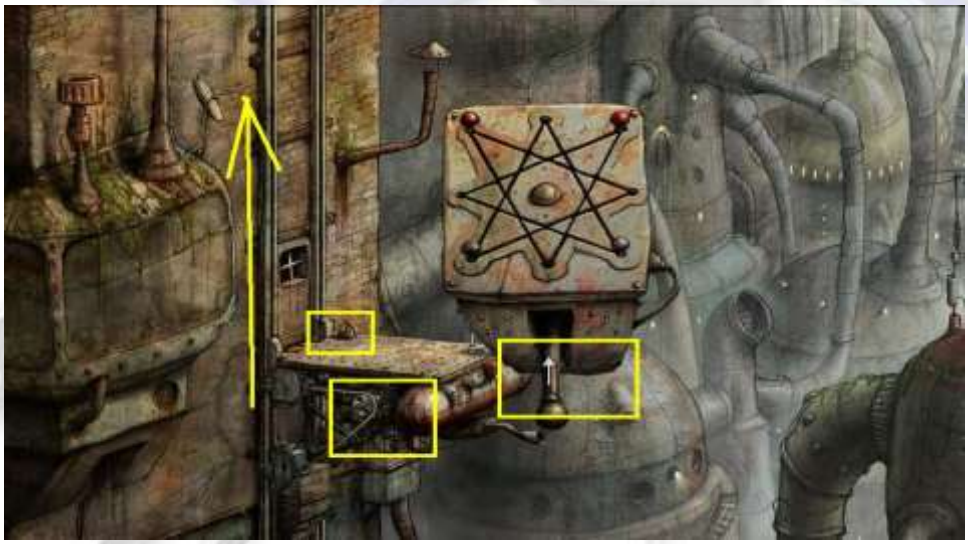
• Podłącz jeden koniec **rury do baniaka z olejem przy drzwiach, a drugi podaj robocikowi.**

Sterujesz Robocikiem.

• Stając przy brzegu, napełnij **platformę olejem**.

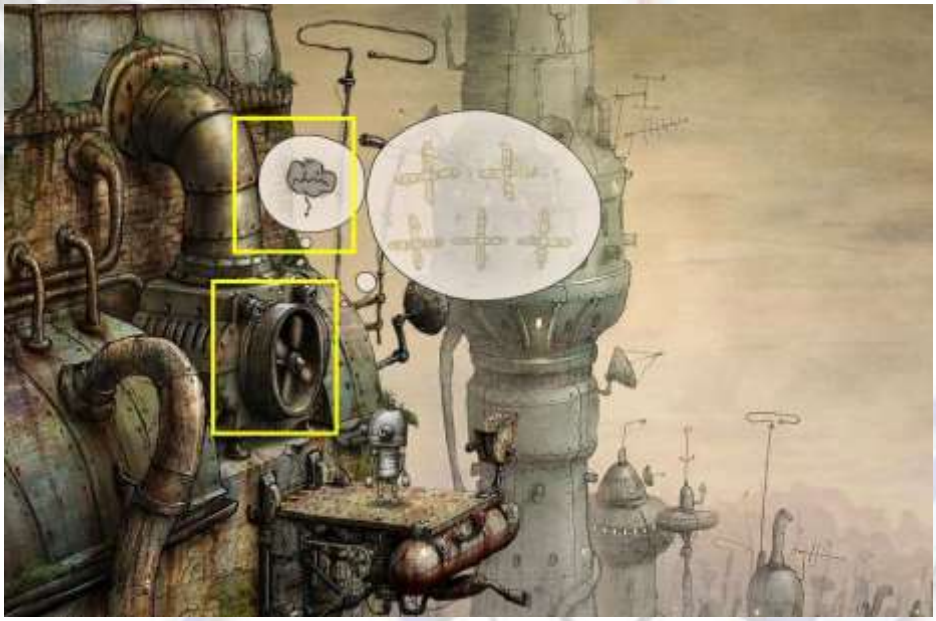
• Pociągnij za rączkę przy ścianie, odpalisz w ten sposób **silnik.**

• Kliknij na urządzenie z boku – masz kolejne zadanie, polegające na zamianie miejscami kulek szarych z czerwonymi **(czerwone u góry, szare na dole).**



• Po zamianie kliknij na **dźwignię na dole i pojedziesz do góry.**

• Zapukaj w wielki **wiatrak** – pogada z tobą, jeśli znajdziesz odpowiedzi na jego **zagadki.**



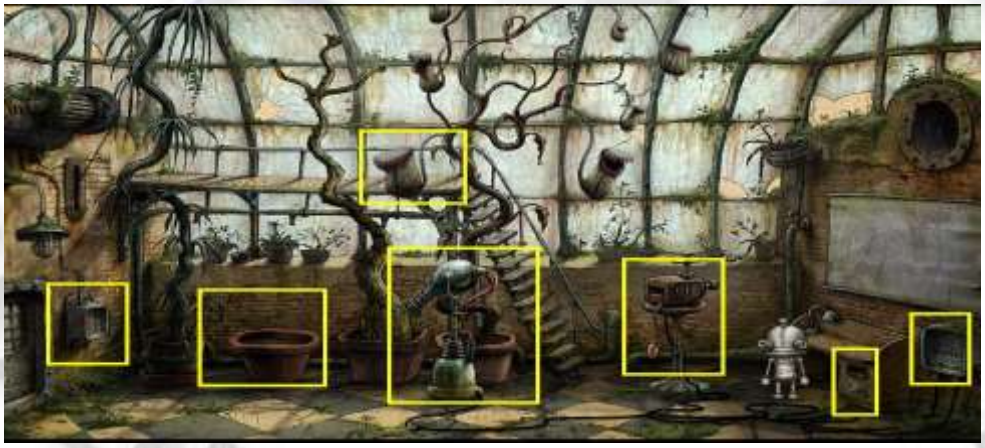
• Musisz go zdenerwować, aby **śmigło wiatraka wyleciało na zewnątrz.**

• Odpowiadaj źle, gdy **śmigło odleci, wejdź do środka.**

Oranżeria

• Wejdź do **oranżerii przez rurę.**

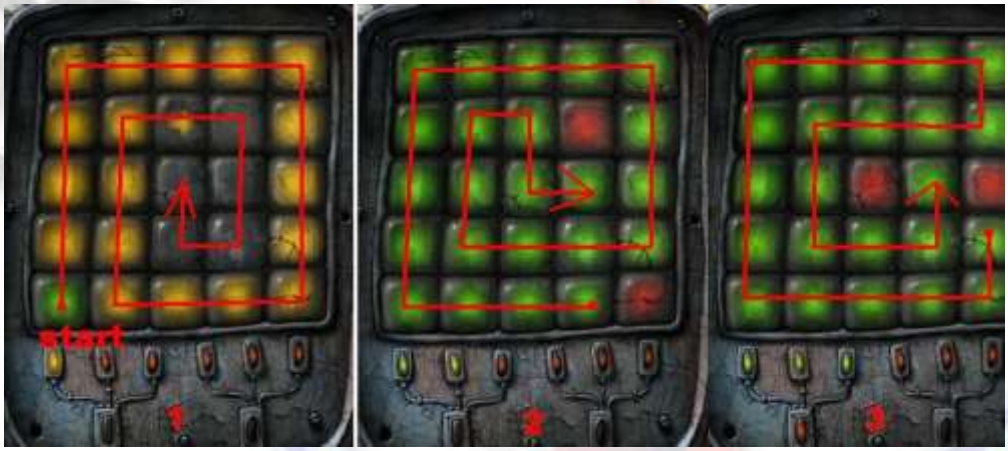
• Poniżej znajduje się **szafka**, ze środka, której zabierz **slajdy do projektora.**

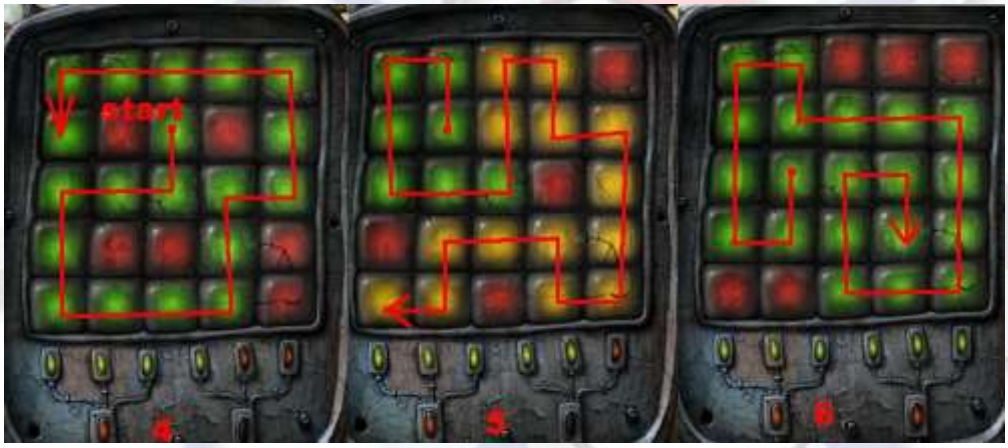


• Musisz włączyć zasilanie.

• Na ścianie, po prawej stronie koło szafki, znajduje się urządzenie, **na które kliknij.**

• Teraz, po naciśnięciu, każdego z **sześciu guzików, musisz zapełnić kwadraty.**





• Rzecz w tym, że kwadraty muszą być wypełniane w linii ciągłej, nie można przeskakiwać ponad już zapełnionymi.

• Każdy z sześciu guzików zapala inny układ, a dodatkową przeszkodą są kwadraty świecące na czerwono.

• Pod rzędem sześciu guziczków są jeszcze dwa inne – pierwszy po lewej włącza urządzenie do zasilania kwiatów, a guzik po prawej - projektor.

• Kiedy uporasz się ze wszystkimi sześcioma ustawieniami kwadratów, spróbuj uruchomić projektor.

• Niestety, potrzebne jest **szkło powiększające**, aby można było obejrzeć slajdy.

• Przesuń urządzenie **zasilające kwiaty pod dzbanecznik**, następnie zabierz z doniczki **patyk.**

• Podejdź do ściany i włącz lewy **dolny guziczek.**

• Po chwili dzbanecznik dojrzeje i wszystkie kielichy się otworzą.

• Przesuń urządzenie w okolicę **pustej doniczki.**

• Włóż do doniczki **roślinkę wyciągniętą z ekwipunku i ponownie uruchom urządzenie**.

• Z roślinki wyrósł piękny **słonecznik.**

• Potrząśnij słonecznikiem i zabierz **nasiona.**

• Musisz się wydostać na zewnątrz, ale potrzebujesz **kodu do drzwi.**

• Wejdź na schody i podejdź do jednego z **kielichów dzbanecznika.**

• Użyj **kijka na dzbaneczniku,** (aby roślinka nie odgryzła ci ręki) i ze środka zabierz **szkło powiększające**.

• Wróć na dół, stań przed projektorem, zamocuj w nim **szkło powiększające.**

• Włóż do projektora kasetę ze slajdami – odszukaj **symbolu motyla**.

• Sprawdź jak ma ułożone **kropki.**

• Podejdź do drzwi, zapal **odpowiednie kropki, pociągnij za rączkę i wyjdź na zewnątrz.**

• Po lewej stronie stoi **wyciskarka do oleju.**

• Wrzuć do środka nasiona słonecznika, idź na dół.

• Podstaw **oliwiarkę pod wyciskarkę.**

• Wróć na górę użyj rączki i przestawiaj ją w górę i w dół, by wycisnąć olej .

• Zejdź na dół, zabierz **olejarkę** i obok wielkiego robota opuść się w **dół po rurze.**

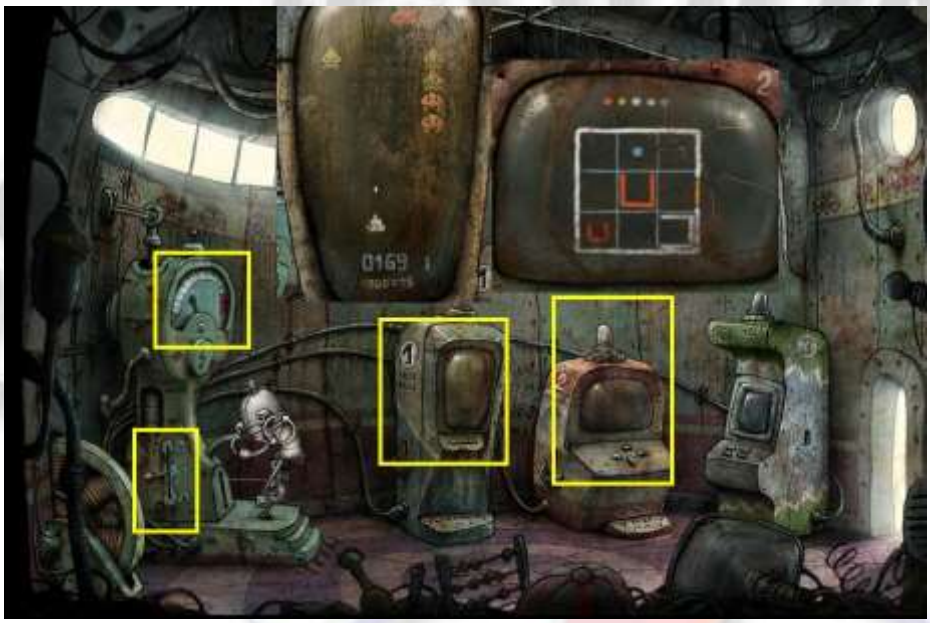
• Podejdź do robota na wózku inwalidzkim i **daj mu olej słonecznikowy**. W zamian, dostaniesz **kartę dostępu do drzwi prowadzących do salonu gier oraz taśmę.**

• Włóż **kartę dostępu** w otwór i wejdź do salonu gier.

Salon gier

• Podejdź do ostatniego, oznaczonego **numerem cztery**, urządzenia.

• Masz za zadanie dostarczyć energię do pozostałych urządzeń.



• Na bocznej ścianie widać rączkę **ustawioną w pozycji 1.**

• Wsiądź na rower i tak mocno pedałuj, aż wskazówka przesunie się na **czerwoną linię i żarówka nad urządzeniem numer jeden się zapali.**

• Następnie przestaw gałkę na **pozycję numer 2** i ponownie pedałuj tak długo, aż zapali się **lampka nad urządzeniem drugim.**

• Zejdź z rowerka i podejdź do **maszyny nr 2.** Włącz urządzenie.

• Musisz mniejszy **czerwony kwadrat wprowadzić do większego, aby móc się wydostać.**

• Zaczynamy zabawę. Gdy pokonasz wszystkie etapy, zdobędziesz **pieniążek.**

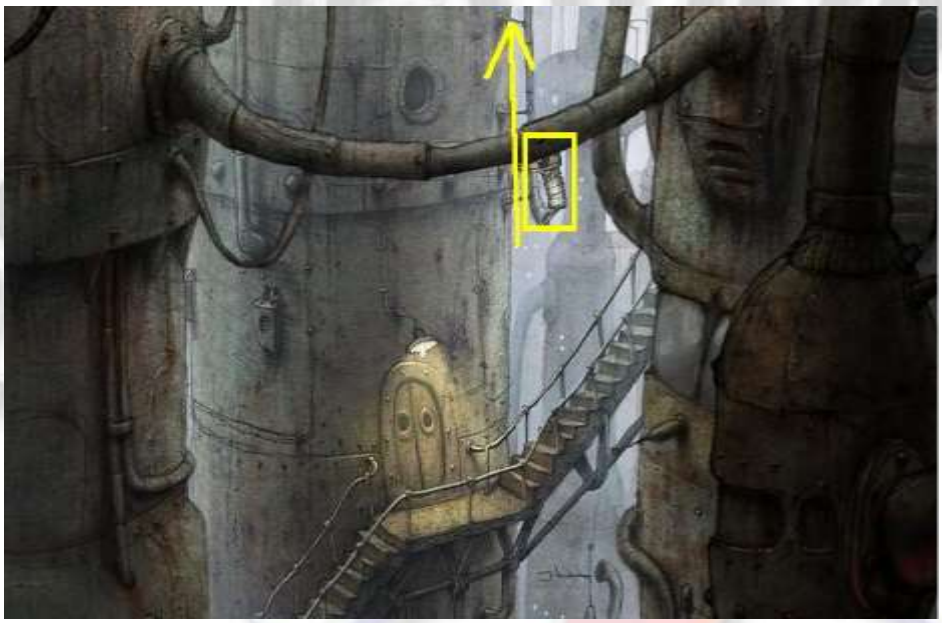
• Podejdź do **maszyny numer 1**, uruchom ją przed tobą zabawa w arcanoid- musisz zdobyć **pieniążka.**

• Jeśli się nie uda wygrać za pierwszym razem, musisz ponownie wsiąść na rowerek, ustawić wajchę na jedynce i dostarczyć maszynie energii.

• Po zdobyciu **dwóch pieniążków** opuść salon gier i zejdź piętro niżej.

• Powyżej fontanny stoi automat – wrzuć do niego monety jedną po drugiej, wyjmując ze środka **baterie.**

• Zawiń **baterie w szarfę**, którą upuścił inwalida na wózku.



- Zejdź po schodach i obok drzwi wespnij się po **rurze do góry.**
- Zawiniątko podaj **olbrzymowi,** który trzyma dziecko i tarasuje wejście.
- Po chwili wpuści cię do środka.

Pokoje

- Podejdź do doniczki z wielkim kwiatem i na podłogę **wysypuj ziemię.**
- Zjawia się **myszka**, aby zebrać ziemię.

• Złap myszkę, potrząśnij nią i zabierz **lampkę**, która jej wypadła.

• Podejdź do ściany w pobliżu miejsca, z którego wyszła myszka.

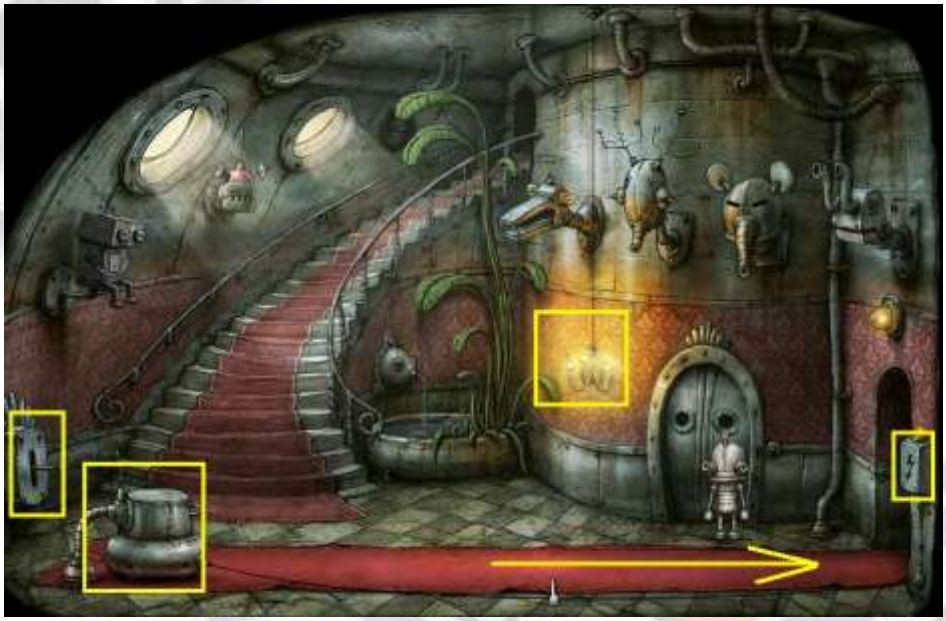
• Spójrz na schemat **zapalania lampek** (każdy przyporządkowany jest do innego pomieszczenia).

• Kliknij na urządzenie i włączysz **lampki.**

• Usłyszysz jak otwierają się drzwi.

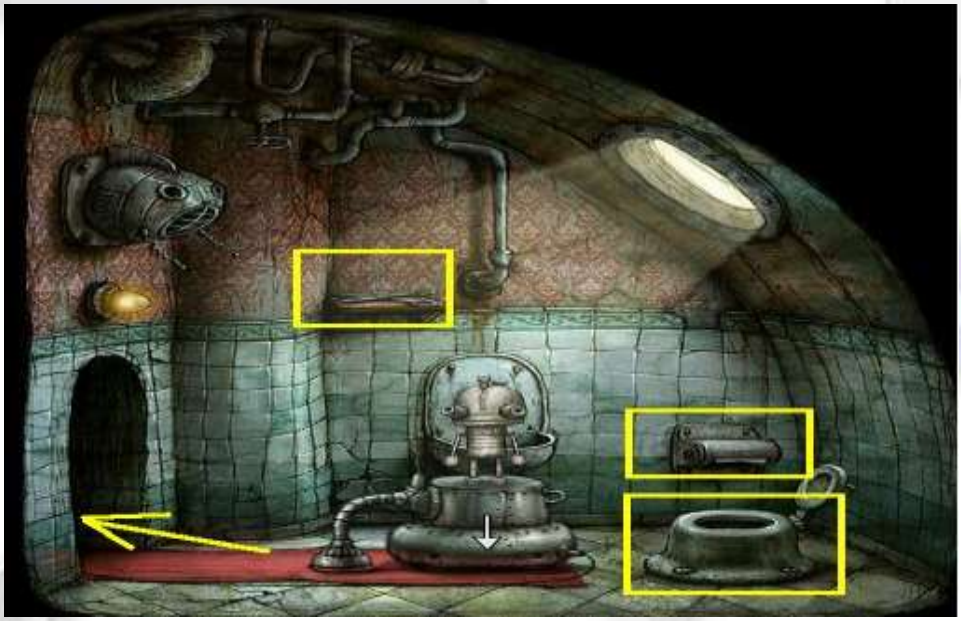
• Wejdź do środka – po dywanie jeździ **odkurzacz.**

• Podejdź do rączki po lewej stronie i wyślij odkurzacz do sąsiedniego pomieszczenia, czyli **toalety.**



• Idź za odkurzaczem do toalety.

• Wejdź na odkurzacz i z półki nad umywalką zabierz **nożyczki.**



• Wróć do sali i ustaw **odkurzacz pośrodku.**

• Podejdź do skrzynki wysokiego napięcia i **wyłącz prąd.**

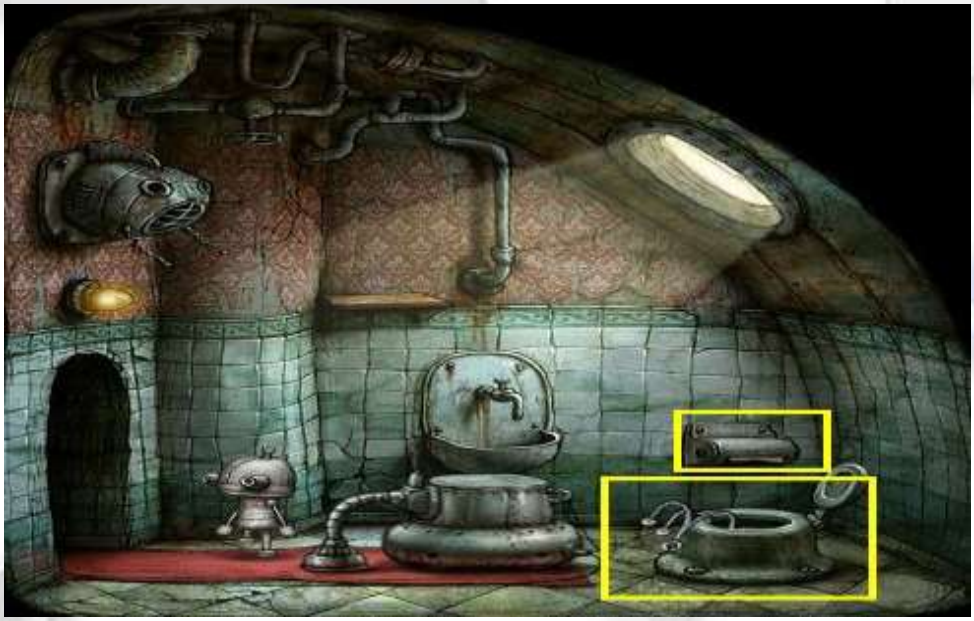
PRZYGODOMANIA SOLUCJA-PORADNIK

• Wejdź na odkurzacz, **odetnij żyrandol** i do zwisającego drutu **przywiąż nożyczki.**

• **Żyrandol przymocuj do odkurzacza.**

• Włącz zasilanie i ponownie **odkurzacz wyślij do toalety.**

• Przejdź do toalety i zaczep **żyrandol o ubikację.**

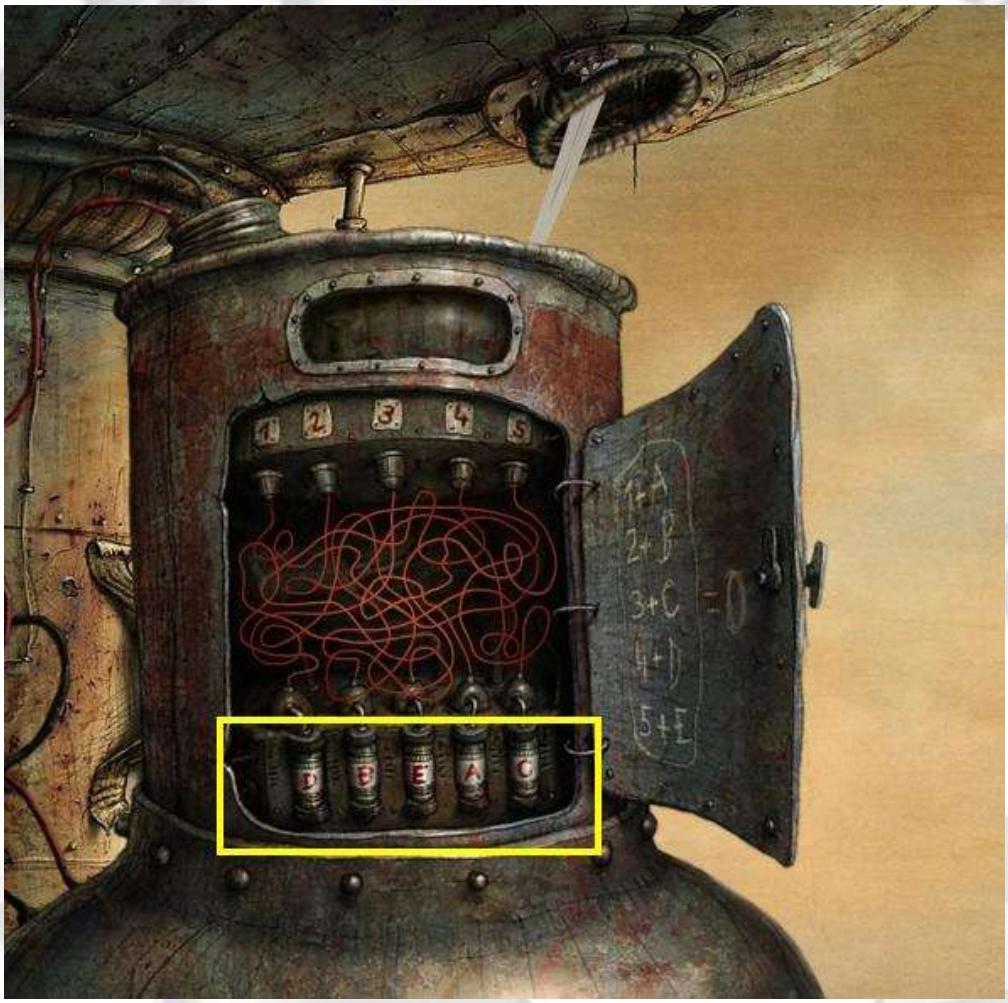


• Wróć do sali i włącz odkurzacz. Wyrwałeś **muszlę klozetową.**

• Po **papierze toaletowym opuść się w dziurę** i skocz na **bombę**, którą przyczepił robot

PRZYGODOMANIA SOLUCJA-PORADNIK

pająk.



• Po jej rozbrojeniu **(zapalniki ustawia na nowo, licząc od lewej do prawej, w następującej kolejności: D, B, E, A, C)** wespnij się po papierze do góry.

• Wróć do głównej sali i po schodach idź do góry.

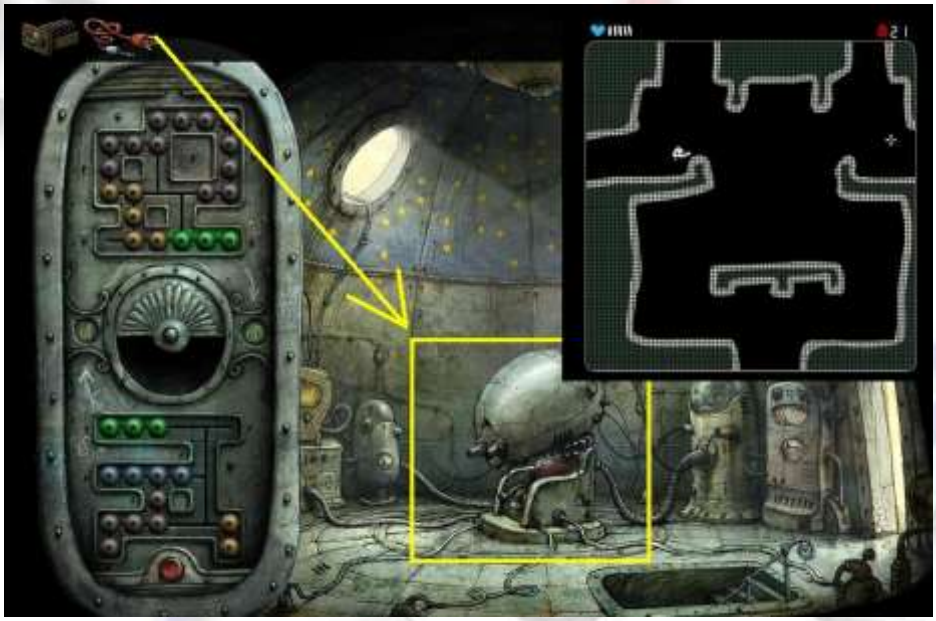
Wielki robot

• Spotykasz kolejnego robota.

• Znane nam już, złe roboty nawpuszczały mu **wirusów**. W dodatku kabel potrzebny do wyleczenia schowały w stojącej przy ścianie **szafce z czerwonym guzikiem.**

• Podejdź do szafki, **wciśnij czerwony guzik.**

• **Twoim zadaniem jest u góry i na dole wprowadzić zielone kulki na swoje miejsce. Kiedy na jednym i drugim poziomie kulki trafią na właściwe miejsca, otworzy się skrytka, ze środka której zabierze kabel.**



• Podejdź do robota, podłącz się do niego za pomocą **kabla i masz do przejścia mini-gierkę.**

• Najpierw powinieneś zdobyć **klucz,** aby otworzyć przejście i dostać się do **pistoletu.**

• Następnie musisz tak krążyć, aby wybić wszystkie **czerwone robaki.**

• Po drodze zbieraj **niebieskie kryształki,** które uzupełniają zdrowie.

• Po wykonaniu zadania, dostaniesz jeszcze jedną **lampkę do urządzenia.**

• Zejdź na dół, otwórz drzwi do **pomieszczenia z kwiatkiem** i wkręć ostatnią brakującą **żarówkę.**

• Musisz teraz kolejny raz pozapalać lampki, aby otworzyć następne przejście.

• Tym razem kliknij w kolejności: **2, 5, 8, 3, 6, 1, 4, 7, 2 – otworzysz kolejne przejście**.

• Jesteś pod kawiarnią, pomieszczeniem z zatopionymi strażnikami oraz celą dziewczyny robocika. Pod tym ostatnim pomieszczeniem, za okrągłą szybką, jest ukryty **klucz**.

• Zbij szybkę **ciężarkiem stojącym obok.**

• Wróć do pomieszczenia z kwiatkiem, **kluczem otwórz skrytkę i ze środka wyjmij gaśnicę**.

• Pod pomieszczeniem z robotami znajduje się **wielka kłódka** – **spryskaj ją gaśnicą**, a kiedy się zamrozi, **uderz w nią ciężarkiem.**

• Kłódka pęka i nasi złoczyńcy wpadają do kanału.

• Wejdź po drabinie, **otwórz celę i zabierz dziewczynę.**

• Wróć do wielkiego robota i obok niego wyjdź na zewnątrz.

• Podejdź do urządzenia po lewej stronie i **zagraj odpowiednią melodię, aby pokazały się schody.**

• Trzeba więc kliknąć, licząc od lewej, **na 1, 4, 2, 3, 5, 2, 3.**

• Dziewczynka po swojej prawej stronie **wciska gwiazdkę.**

• Oboje wchodzą po schodach do helikoptera i odlatują szczęśliwi w siną dal.

PRZYGODOMANIA SOLUCJA-PORADNIK

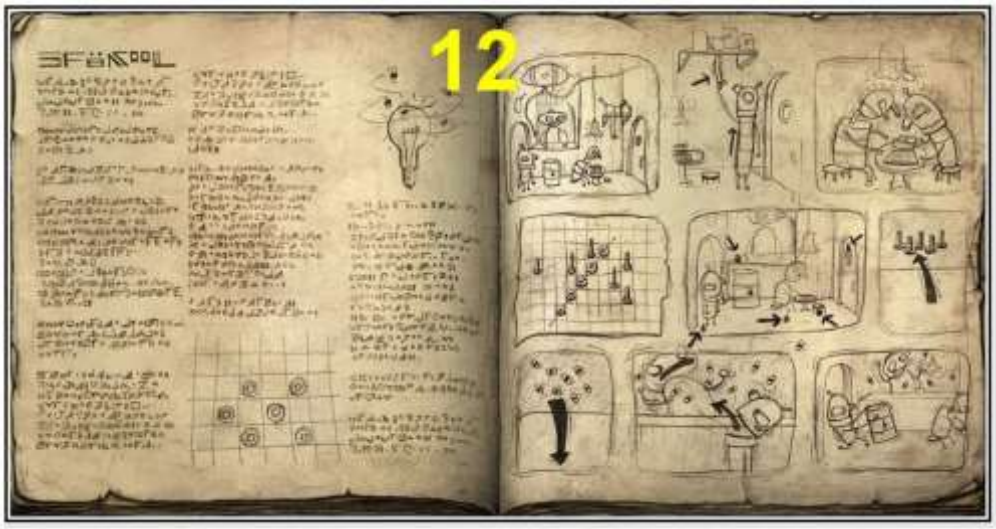
Księga rozwiązań

PRZYGODOMANIA
SOLUCJA-PORADNIK

PROGRAMANIA SOLUCJA-PORADNIK

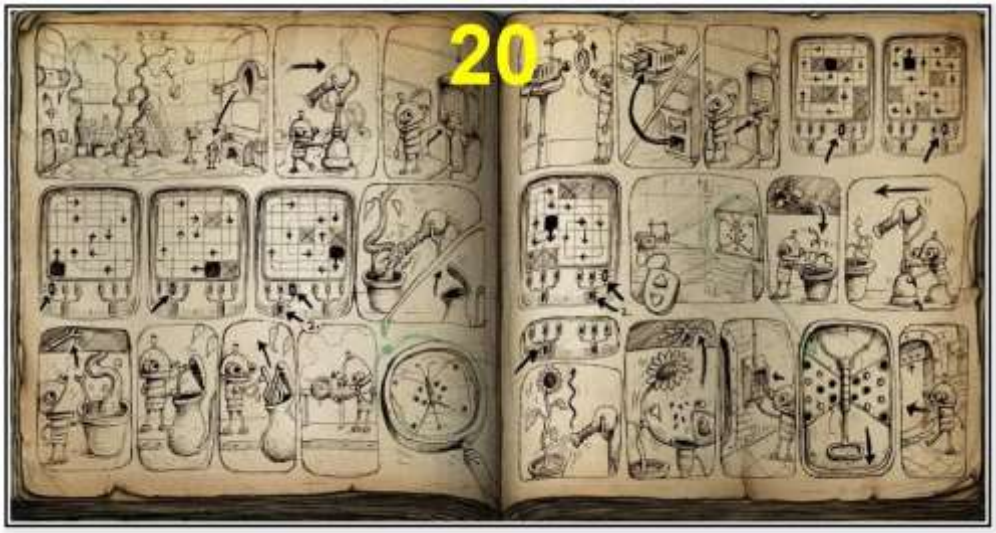
PROGRAMANIA
SOLUCJA-PORADNIK

PROGRAMANIA SOLUCJA-PORADNIK

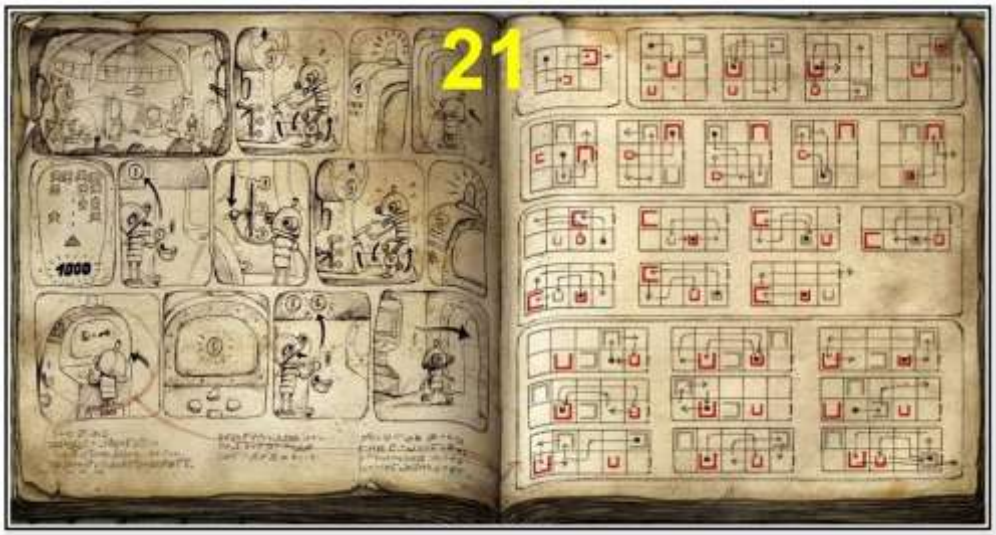


PROGRAMANIA SOLUCJA-PORADNIK

PROGRAMANIA SOLUCJA-PORADNIK



PROGDOMANIA
SOLUCJA-PORADNIK



PROGODOMANIA
SOLUCJA-PORADNIK

PRZEGLĄD PLAN SOLUCJA-PORADNIK

Koniec